A-PLUS

más que animación japonesa

DRAGON BALL
CANDY CANDY
RIVAL SCHOOL
TEKKEN 3
WARZONE
RESIDENT EVIL

ESPECIAL DE KENSHIN

Marzo 1999 Año 1
Perú S/ 8,50 # 7



Sumario

¿GOKÚ ES INOCENTE?

«Ya no hay más Popeye ni Mickey Mouse ni Donald. Los dibujos japoneses de monstruos, guerreros desalmados y sumarais han despedido a la fantasía de Walt Disney» (El comercio, *sección* En Familia, *domingo 31 de enero).*

Hemos vuelto a ver con tristeza cómo personas desinformadas critican series como *Dragon Ball Z* o *Samurai X.* Poseer la verdad no es cualidad de nadie, sin embargo creemos que antes de hablar de un tema se debe tener un mínimo conocimiento del mismo.

Difícilmente encontramos coherencia en una opinión que considera a Popeye en la fantasía de Walt Disney, además de considerar a este personaje como positivo para la infancia. Craso error, sólo es necesario ver un capítulo del marinero come-espinacas para observar cómo golpea siempre a sus enemigos o es utilizado (en añejos episodios aún transmitidos por *Global Televisión)* como propaganda anti-alemana y japonesa durante la Segunda Guerra Mundial. Tampoco conviene olvidar que en décadas pasadas se escribieron ensayos contra Mickey Mouse y sus amigos, considerándolos alienantes y dañinos para la infancia.

Incluir en un mismo grupo a toda serie venida de Japón es como querer agrupar a *Bugs Bunny* con *Spawn* y *Los Simpsons*, sólo por ser de Estados Unidos. Continúan, como en diferentes partes del mundo, actitudes intolerantes y desinformadas ante el anime. La violencia dentro de los dibujos no es un fenómeno exclusivo de esta animación, tampoco de la animación en general, es una realidad social transmitida diariamente por los medios de comunicación.

Existen además otros factores no considerados por las redactoras de la nota, como la diferencia cultural entre nuestros países.

La violencia de las series es justificable por responder a las tradiciones de un país si es consecuente con su pensamiento y costumbres, en donde se resaltan sus valores milenarios, a diferencia de nosotros donde algunas personas ponen como ejemplo para los niños al ratón Mickey y al Pato Donald. También debemos considerar la pésima programación para series que en Japón nunca se transmitieron a un público infantil.

Aquellas chicas aún en el colegio (dato publicado en los mismos créditos de la nota), no deben omitir que en las series japonesas, la sangre, el dolor y sufrimiento de los personajes, dan más valores de juicio a un joven en formación que un *Superman* o un Popeye, quienes realizan todo tipo de proezas sin sufrir daño alguno. En Estados Unidos, el cómic y las series de dibujos animados dirigidas a los niños, se encuentran controlados por estrictos codigos que no permiten la excesiva violencia.

No obstante, muchas series animadas difundidas en el país del norte como Los Simpsons, *South Park, Beavis and Butthead* poseen un fuerte contenido temático o visual. Ni siquiera Disney permanece inalterable, la serie *Gárgolas* (anteriormente transmitida por *Frecuencia Latina*) o la película *El fantástico mundo de Jack* cambia radicalmente muchos aspectos tradicionales del añejo estudio de animación.

Estamos seguros que series como *Ranma ½* y *Neon Genesis Evangelion,* que posiblemente van a ser transmitidas en Perú, sufrirán el mismo trato. Gokú, por nuestra parte, queda absuelto.



A-PLUS es una publicación mensual. Está prohibida su reproducción total o parcial sin la autorización del editor. Los gráficos empleados en esta publicación son usados con fines meramente informativos. Hecho el depósito legal, registro 98-1920

Director: Juan Carlos Delgado.
Editor: Santiago Ortiz. Redacción, diseño y diagramación: Eric Navarro, Martín Ortiz, Claudia Sovero.
Colaboradores: Silohé Llanos, Daniel Marcés, Claudia Sanden, Catherine Torres. Agradecimientos especiales a Luis Huapaya por compartir sus vastos conocimientos.
Afiche: Ilustración del libro *Rurouni Kenshin Manual* volumen 2.
Publicidad: Danny Paiba 578 1837 / 471 7927
Distribución: Ediciones Zeta 472 9890 / 471 1966 / 472 0781



Puedes envar tus sugerencias, dibujos u otra aportación a nuestras oficinas: **Jr. Padre Guatemala 258 - San Miguel (segunda paralela a la cuadra 25 de la Av. La Marina)** o a cualquiera de nuestros **BUZONES.** Recuerda que todas tus cartas y/o dibujos publicados reciben como mínimo un ejemplar de cortesía. Haz llegar tus e-mails a **A-PLUS@wayna.rcp.net.pe**



Carlos Celis

LOS GRANDES DESEOS DE RENZO GRANDA

Bueno, sólo puedo comenzar felicitándolos por el impresionante trabajo que han hecho, ya que A-PLUS: más que animación japonesa, logra juntar animes, videojuegos y juegos de rol de una forma armoniosa y equilibrada. Esta revista llegará lejos, viendo este ejemplar estoy seguro que puede ser de exportación (si es que aún no lo es) ya que la forma de expresión y el equilibrio que tienen sus páginas está muy bien elaborado, sin dejar de lado la cultura.

En particular me gustó el reportaje de «El último emperador» ya que resume muy bien la vida del cineasta Akira Kurosawa, y me enorgullece chicos (y hablo de todo el *staff)* que siendo universitarios puedan presentar un trabajo tan profesional. Sigan adelante con todos los éxitos que yo también espero algún día tener, pues también estudio ciencias de la comunicación.

Bueno les contaré que es la primera revista que adquiero de A-PLUS y me parece que seguiré adquiriendo los siguientes ejemplares. Sin embargo, busco y busco los anteriores y no los consigo.

Un favor, ¿podrían hacer un especial del juego *Dragon Ball* de PlayStation con trucos y combinaciones? Gracias.

Renzo Granda

Hicimos un especial de *Dragon Ball Final Bout* en el número anterior. Si te refieres a otra versión, debes especificarla.

Te vamos a obsequiar los números que te faltan. Sin embargo, a la hora de abrir el sobre que enviaste, perdimos la parte que contenía tu dirección (lo sentimos). Te esperamos en nuestras oficinas, viejo.

Con respecto al contenido de tu carta, el objetivo de A-PLUS es fomentar la lectura en los jóvenes mediante temas de su interés. Creemos sinceramente que todavía le falta mucho a la revista, pero sí podríamos hacer un buen papel en Méjico y Sudamérica.

EL CAZADOR DE RATAS

A-PLUS número seis

Página 1, crédtos: la fecha debe ser febrero de 1999 (Fernando Yogui).

Página 2, fe de ratas: la primera temporada es la saga de baby (Fernando Yogui).

Página 3, leyenda de Resident Evil: la película está siendo dirigida por George Romero.

Página 4, primer OVA: en la última oración, la chica decide rescatarlos convertida en Tekkaman Evil con la ayuda de Hayato.

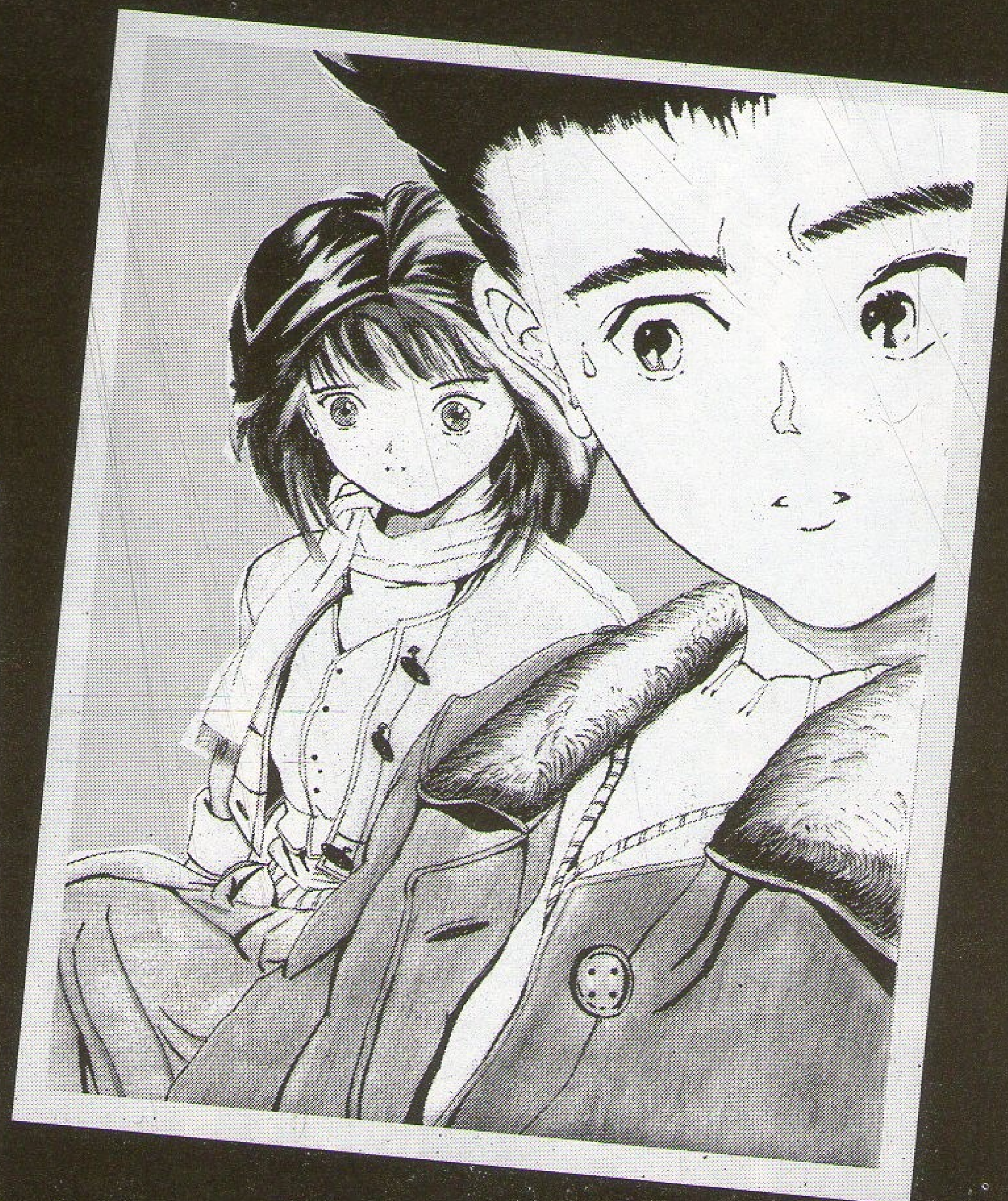
Página 5, foto superior derecha: el personaje de la izquierda es Blade y el de la drecha es Dead End.

Página 5, foto inferior derecha: El personaje de la izquierda es Aki (Marvi Quispe).

Página 40, el grupo musical es Three Lights y el Milenio de Cristal es el Milenio de Plata.

Glosario de términos (para los nuevos)

OVA: Original video animation (animación original en video).
Manga: Historieta japonesa.
Anime: Animación japonesa.
Mangaka: El que hace los mangas.
Shojo: Chica; manga shojo: historietas para chicas.
Shonen: Chico; manga shonen: historieta para chicos.
Hentai: Anormal; manga hentai: historieta que muestra escenas de sexo explícito.
Tankoubón: Tomo recopilatorio de un manga.
RPG: Rol playing game (juego de rol).



Orlando Robladillo Rojas

¡QUÉ NUEVAS!

Amigos de A-PLUS, les escribo para felicitarlos por su excelente publicación. La reseña fílmica de Ranma 1/2 y la biografía de su autora estuvieron buenazos, como la sección LOS INMORTALES: Magic Knight Rayearth publicada en su cuarto número.

Me gustaría pedirles dedicar especiales a Shoot, Captain Tsubasa J, BTX, Samurai Shodown, Shurato, Saint Seiya, Record of Lodoss War, Bastard, Slayers, Fatal Fury, Tekken, la película Street Fighter II, Vampire Hunter, Dragon Quest (conocido aquí como Fly), Macross, Rurouni Kenshin y Samurai Warriors; destacando el anime, manga, OVAs y películas de cada uno.

Me pareció excelente el tema de cierre de Vampire Hunter (Trouble man) publicado en su sección ANIMEPUB. ¿Podrían publicar los primeros temas de apertura de Dragon Ball, Dragon Ball Z y Slayers Next y el primer tema de cierre de Rurouni Kenshin?

Preguntas: 1. ¿la serie Gol que es transmitida por Panamericana es Shoot? 2. ¿Mortal Kombat tuvo anime? 3. ¿Fatal Fury pertenece a King of Fighters o es alterno? 4. ¿Qué animes llegarán para el 99? 5. ¿En qué proyectos trabaja Toriyama? ¿Kurumada prepara algo más para Saint Seiya o está en un nuevo proyecto? 7. ¿Los Supercampeones: el reto europeo que transmitió canal 5 es película u OVA? 8. ¿Spawn, X-men y otros personajes de cómics tuvieron manga o anime?
PD: Podrían considerar la saga de Saint Seiya Hades para un súper especial en algunos de sus siguientes números? A su vez, ¿podrían informar si esta saga está en español?

Por ahora sólo podemos complacerte con el especial de Rurouni Kenshin y el tema de apertura de Dragon Ball Z.
1. No. 2. No. 3. Según la historia, el torneo que se peleaba en Fatal Fury se llamaba The King of Fighters (KOF) . A partir de KOF 94 cambian las reglas de modo que ahora puedas jugar con grupos de tres. 4. Los promocionales que han llegado son Evangelion, Ranma 1/2, Nadia y la nueva temporada de Conan. Es cuestión de Frecuencia Latina o Los Parchis decidan pasarlos. 5. Toriyama está trabajando Kajika. 6. Se están haciendo los preparativos para pasar la saga de Hades en anime. 7. Es película, el nombre original es Europe Daikesen. 8. Spawn, X-men y Spiderman tienen manga, X-men poseen un anime de introducción.
PD: Oficialmente no, pero en el mundo subterráneo, sí.


Cinthy Revilla Llanos

UTENA-MANIACO

Estimados amigos de A-PLUS:
Los felicito por su revista que es una de las mejores y de eso somos testigos todos los otakus que la seguimos mes a mes.

Estuvieron muy buenos los artículos de DNA2, Dragon Ball Z, la videografía de Ranma 1/2, Dragon Ball GT y las películas de Sailormoon.

Ahora mis pedidos: deseo que publiquen artículos de Shoujo Kakumei Utena, porque esta serie me encanta, me fascina, me aloca... (a mi parecer es el mejor anime que he visto): un artículo central de las cuatro sagas, un súper poster, en ANIMEPUB publiquen Revolution y los dos endings.

En EL ENGREÍDO DEL MES hablen de Juri Arisagawa y en BiCHOS RAROS de Chu-chu.

Espero que el próximo número sea engalanado por la portada de Utena, acompañado por un especial central.

Gian Carlo Salinas

CANDY

Nuestros Maravillos

Y después de tiempo, la encontré otra vez

El tiempo no ha pasado en vano. La popular historia de Candice White cumple 24 años y las lacrimógenas desventuras de esta niña permanecerán añejadándose en nuestra memoria. **Tanto para esos tiernos sentimentalones quienes deliraban ante sus tiernas desventuras o para alguien como nosotros, conocedores al reojo pero hijos de esas niñas que suspiraban por Terry antes que por Papá.**

Candy Candy (*Kyandii Kyandii* en la versión original) es una de las series creadas por Yumiko Igarashi y Kyoko Mizuki en los guiones. Esta historieta apareció por primera vez en 1975 en la revista *Nakayoshi* en la editorial *Kodansha*. El manga se presenta en contiene nueve tomos de cinco capítulos cada uno siendo reproducido en varios idiomas. Pero los desencuentros de Candy llegan a ser el éxito de hoy gracias a la serie televisiva creada por la *Toei Animation*. Bastaron 115 capítulos, y repetirlos innumerables veces por cierto, para que la serie animada se convirtiera en lo que representa hoy día: **la leve brecha entre una infancia encantada y los primeros roces de nuestro crecimiento siempre doloroso.**



Una historia encantada

Esta es una historia con personajes bastante reales y una protagonista central acaparando por completo la atención (en mayor proporción en el manga). Relato en donde una serie de penas y emociones se van presentando en sus diversas etapas vividas: una infancia traviesa pero solitaria, la pubertad en el despertar del romance, una vida escolar llena con rencillas y enfrentamientos, un romance eterno (e inconcluso, como todo gran romance) y una vida adulta desencantada y marcada por los horrores en plena guerra, la vocación de servicio y el duro trabajo. Luego de la inestabilidad en su relación con Terence Granchester (Terry) y la casi inevitable boda con Neal Legan, Candy logra al fin la felicidad cuando regresa al espacio en donde transcurrió su libre infancia (hogar de Pony). Un *retiro* al final de su tormentosa adolescencia.

La historia de Candy conserva, con ciertas diferencias entre manga y anime, el esquema típico de la heroína joven y humilde, siempre bella y bondadosa. Una historia en donde la centralidad del personaje es apabullante: había que enamorar

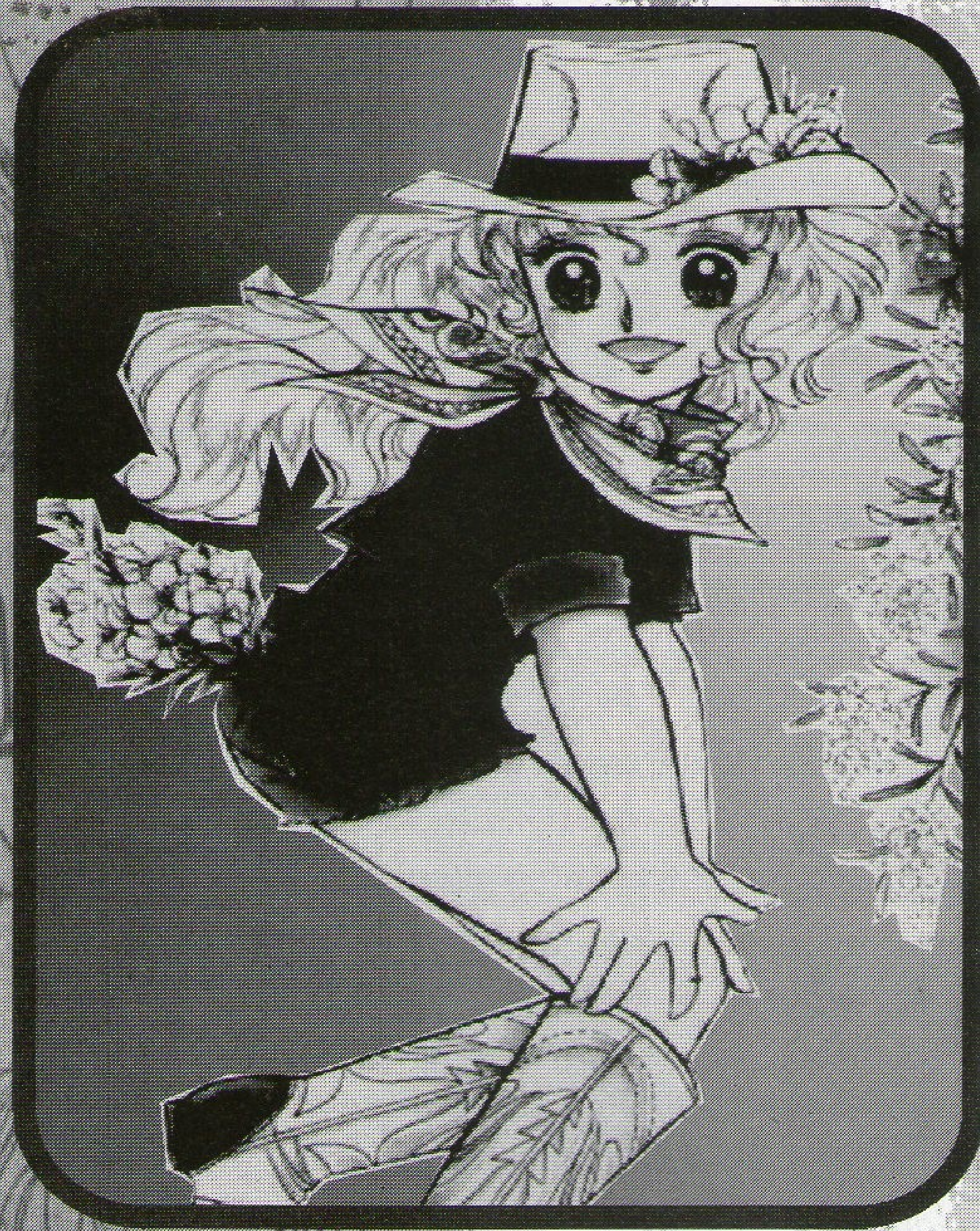


Un Final polémico

Igarachi creó un final que en definitiva, no fue del agrado mayoritario. Un final para el manga y el anime que pudimos verlo en las televisoras locales. Con miles de posibilidades para darle a Candy un final decorosamente feliz para su heroína, la autora apostó para el manga como el anime, porque la protagonista dejase a a Terry con Susana, la mujer que se enamoró perdidamente de él y le salvó la vida en un accidente en el teatro. Luego de mucho sufrimiento, Candy decide regresar a su hogar de siempre, Casa Pony. Ahí es donde sus amigos de siempre Annie, Archie y Patty (Stear murió al estrellarse su avión en la Primera Guerra Mundial) le avisan que alguien la espera en la Colina. Era nada menos que Albert, quien se confirma como el legítimo príncipe al recordarle que esmás bella cuando sonríe. A diferencia del final que dibujantes italianos crearon otro final en donde la historia se vuelca a complicarle un poco más la felicidad definitiva a Candice White. Un final en donde Albert muere; Terry abandona a Susana y se reúne con Candy; se casan y llegan a tener un bebé; Iriza roba el bebé, recuperándolo luego y Candy con Terry viajan África en donde construyen un hospital y logran la tan esperada ansiada felicidad.

CANDY

Años Dorados

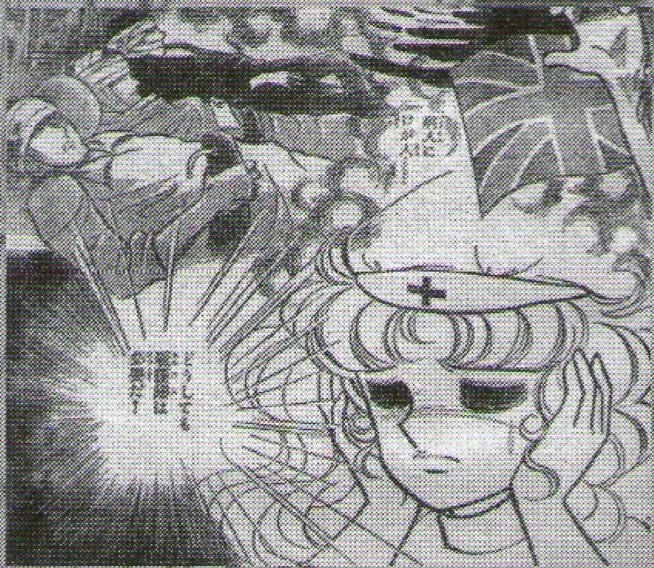


al público de la protagonista. Candy Candy reproduce entonces el esquema típico del melodrama repetido hasta el cansancio: una protagonista, la clave para tener un carácter mayor de víctima. Un apuesto galán o héroe (Albert), inalcanzable hasta el final (así, la emoción no se diluya sino cuando compres o veas el último capítulo). Apareciendo para salvar a Candy con su consuelo. Unos villanos típicos (Neal e Iriza), chicos *bien* con alcurnia y soberbia llevándose el Oscar a la maldad. Anti-protagonistas que terminarán en el más absoluto ridículo al ser superados (por esas cosas del destino o del productor) por la condición social de la heroína al final del relato (¿la condición social no importa?). Y las risas gracias a la eternamente efectiva mascota extraña (¿porqué un mapache?). Bufón con espacio sólo la serie televisiva: para el manga simplemente no existe.

Algunos puntos a considerar

Candy Candy es un drama (tragedia y comedia juntas) en donde la pasión y los sentimientos marcan el ritmo por encima de los hechos. Las emociones se encuentran intercambiándose y repitiéndose constantemente: la alegría y travesuras en casa Pony, el encantamiento (por el príncipe y sus parecidos), la soledad y la nostalgia por los seres queridos (orfandad de Anthony y Patty), el amor eterno (una dolorosa muerte de alguién tan virtuodso, como en todo gran romance), los celos (el constante encono de Iriza hacia Candy), **el temor al rechazo de ,los otros, por parte de Annie y Patty;** el misterio acerca de Albert, la incertidumbre ante cada mala pasada por de los hermanos Legan, etc. y etc Toda una odisea por conseguir la estabilidad y seguridad otorgada sólo por el hogar verdadero y alguien muy especial: el orfanatorio Pony y Albert, el príncipe verdadero.

Existen otras producciones de Yumiko Igarachi en el género *shojo* éntre las cuales, *Mayme Angel* y *Georgie* son las de mayor envergadura. Con Candy, conforman una trilogía en las que las tres historias se encuentran vinculadas por la presentación de un personaje central femenino y adolescente. Todos estos *relatos de vida* enmarcados siempre a comienzos de siglo en Estados Unidos. Estas mujercitas, con el constante cabello rubio y ojos claros y expresivos, se asemejan en la serie de desencuentros que se van multiplicando al transcurrir los capítulos. Cabe mencionar que Candy se diferencia, si bien es una historia trágica, porque no tiene que presenciar en su historia los fantasmas del alcohol, las drogas, la homosexualidad, violación, etc. Las otras doncellas termina estando, sin duda, más curtidas en los sufrimientos gracias a la imaginación de Igarachi. Con los capítulos transmitidos en su totalidad hace más de quince años en el Perú, un final original y uno paralelo para italiana, con finales y príncipes miles para cada fanática, Candy amenaza en seguir siendo la delicia en tiernos corazones de cada niña que, con o sin esposos, seguirán suspirando ante esta clásica cenicienta americana. Al menos ya va un cuarto de siglo.





Yumiko Igarashi

Considerada una de las autoras más populares del genero Shojo, Igarashi no ha improvisado la fama sólo a través del éxito de Candy. Tras esta obra existe un extenso trabajo en la obra de jovencitas. Una trilogía central la conforman Candy, Mayme Angel y Georgie. Estas historias va a adquirir caracteres particulares a partir del aspecto que la autora quiso desarrollar en estas historias.

Mayme Angel

Una historia de sólo tres volúmenes enmarcada en el agreste y salvaje escenario del Oeste Americano, en los momentos claves de la conquista y colonización del lejano oeste, marcada por agravados conflictos y las gratificaciones del amor ambientados en las escenas de los enfrentamientos étnicos entre indios y sajones.

Georgie

Es una narración más cruda y desencantada. Aparecido en 1982, narra la *odisea* de Georgie en su viaje desde Australia hacia Londres. Un relato de vida en donde el crecimiento, las ilusiones, el enamoramiento y todo avatar propio de la vida de una persona se encuentra con su lado más crudo y desconsolado entre aberraciones sexuales, alcoholismo, drogadicción, cruentos síndromes de abstinencia, el careo con la prostitución, el desprecio familiar, asesinato, etc., entretejiéndose así toda una compleja historia, propia de una mujer cualquiera que no es inmune a lo conflictos propios de la vida en la ciudad.

DRAGON BALL



Un fenómeno difícil de superar



Considerada como la serie boom de la historia del manga y anime a nivel mundial. Dragon Ball, la producción japonesa que desplazó de alguna manera a los clásicos héroes dejándolos en un segundo plano. Dragon Ball, la monumental obra recopilada en 420 episodios (DB y DBZ), dos especiales, una secuela exclusiva para televisión (DBGT con 64 capítulos), 17 películas, 42 volúmenes de la historieta (manga), siete libros de ilustraciones, 18 producciones musicales (CD) y mucho más. Esto, es parte del Universo Dragón que ha invadido el Perú a través de los diferentes medios de comunicación (tv., radio, cine, prensa escrita, internet, etc.).

Cambios

Durante estos dos últimos años, en nuestro país vienen ocurriendo una serie de cambios con respecto a la programación de dibujos animados japoneses en comparación a décadas anteriores, los canales locales se encuentran en constante competencia por traer los mejores animes dentro de sus categorías shojo (jovencita) o shonen (muchacho) como *Sailor Moon*, *Slayers* y *Rurouni Kenshin*.

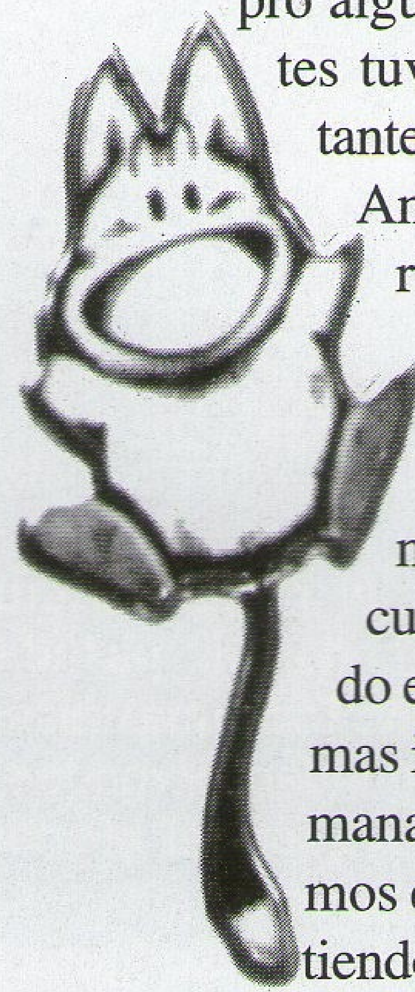
Uno de los causantes de estas transformaciones que ha animado a las televisoras locales en fijarse en estas producciones se debe a la llegada de *Dragon Ball*, la serie más exitosa de todos los tiempos en Japón que ha generado una legión de fanáticos en España, Italia, Estados Unidos, México, Latinoamérica y otros países del mundo.

Aunque la emisión de la serie y sus posteriores secuencias (Dragon Ball, DBZ y DBGT) han finalizado en Japón, luego de seguir durante años las graciosas ocurrencias de su protagonista Son Gokú en su inagotable búsqueda de las siete esferas del dragón, acompañado de una inmensa constelación de personajes; la eterna lucha entre el bien y el mal con dosis de humor, misticismo, peligro, acción y muchas peleas.

Uno de los factores que contribuyó a la popularidad del anime se debe en gran medida a la creatividad de su autor, Akira Toriyama, quien se dedicó 11 años de trabajo (desde diciembre de 1984 en la revista *Shonen Jump*). Luego, de una larga espera (para los aficionados) Toriyama nos presenta su reciente obra Kajika publicada en noviembre del año pasado con ocasión del trigésimo aniversario celebrado por la revista mencionada.

Dragon Ball en el Perú. La batalla de los canales

Si bien la década de los noventa nos han traído varios *fenómenos (Captain Tsubasa, Saint Seiya* y *Sailor Moon)* que hicieron resurgir la afición del manga-anime en el público infantil y juvenil. Los canales de televisión decidieron comprar nuevas series, es así que a mediados de 1997 ingresa a la pantalla Dragon Ball (DB) a través de Panamericana Televisión (Pantel). No obstante, a la gran sintonía, la televisora compró algunos episodios y los televidentes tuvieron que soportar las constantes repeticiones. Un año después, América Televisión (su perpetuo rival) logra comprar los capítulos restantes y luego, de una larga incertidumbre, también adquiere los derechos de transmisión de Dragon Ball Z, los cuales todavía se siguen emitiendo en diferentes horarios y programas infantiles los siete días de la semana. Y sin importar, tener los mismos episodios Pantel continúa repitiendo. Mientras, en la programación general de la televisión local, DB puede ser vista más de 10 horas.



El regreso de Akira Toriyama

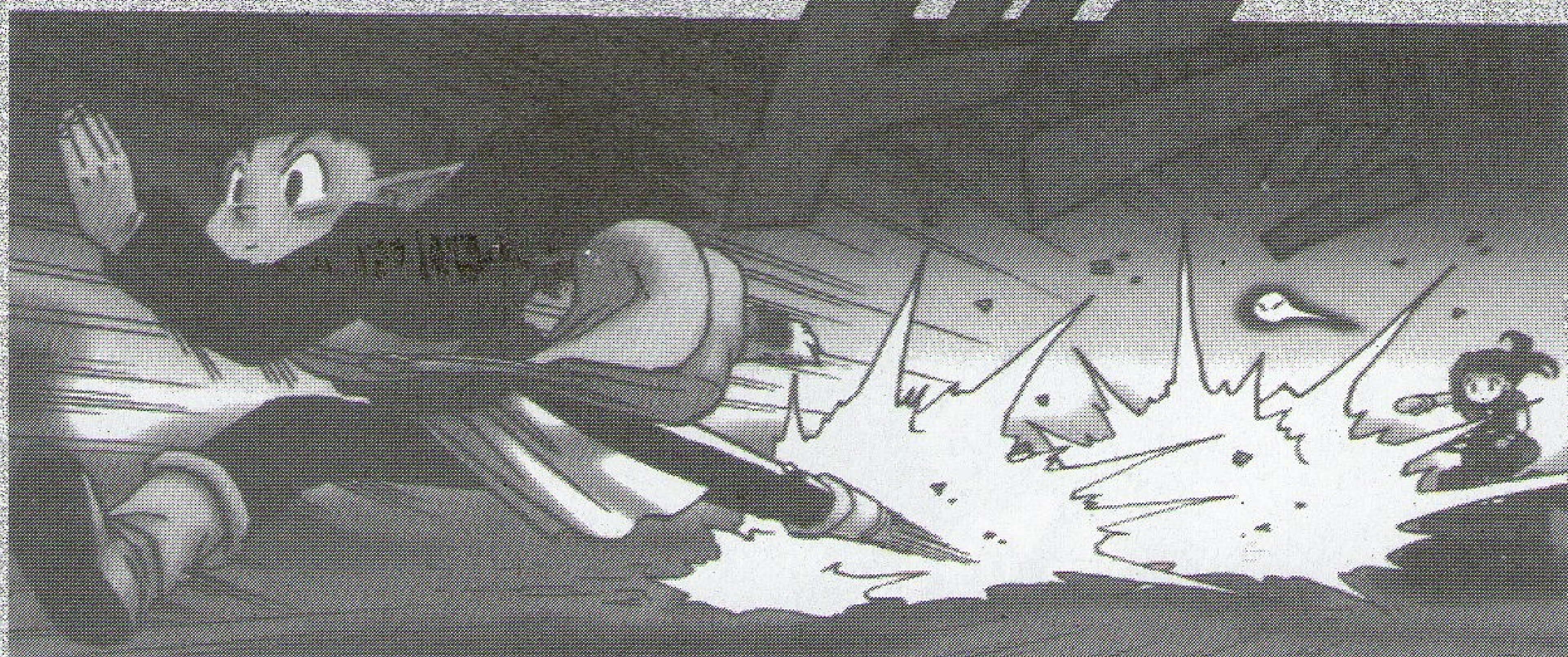
Luego de unas merecidas y largas vacaciones. Akira Toriyama retorna a la historieta con su nueva producción: Kajika, una historia de acción y aventuras, que de alguna forma recoge ciertos elementos que nos hace recordar Dragon Ball, su consagrada obra.

Kajika es un joven entusiasta lleno de vida que por cosas del destino, asesina a un zorro. Antes de morir el animal divide su cuerpo en dos partes, un fragmento se fusiona al organismo del protagonista y la otra porción se transforma en una pequeña nube, donde permanece su espíritu, el cual acompaña permanentemente al muchacho en la peregrinación de éste.

Con esta nueva mezcla, Kajika posee una cola de zorro y poderes descomunales (fuerza y velocidad). La única manera de recuperar su estado original, es ayudar a mil animales como sentecia por su crueldad.

En ese transcurso, Kajika conoce y ampara a Haya, una astuta ladronzuela que es perseguida por la banda de Gibachi, un mafioso obsesionado en obtener un huevecillo de dragón que está en poder de la chica por la leyenda que promete una fuerza insuperable para aquél que bebe la sangre de una cría de un dragón.

Haya desea viajar a la isla de Ron Ron para que nazca el animal, pero las cosas se complican más porque Kajika sólo le falta auxiliar a 10 animales y podrá ser humano. Sin embargo, Gibachi ha contratado a Isaza, un profesional para quitar a Kajika del medio... El tiempo dirá si Kajika se vuelve un éxito comercial o simplemente una historia sin pena ni gloria. Todo dependerá del talento e ingenio de Akira Toriyama.





Un negocio lucrativo sin salir de casa

Ante la gran acogida de Dragon Ball (DB) en nuestro país, las empresas nacionales decidieron apostar por esta serie para la venta de sus productos (chocolates, bocaditos, álbumes de figuritas, tarjetas coleccionables hasta un suplemento infantil en un conocido diario político).

La fiebre de DB supera en una diversidad de mercadería producida y fabricada en el país a otros animes que en su momento hicieron furor *(Marco, Heidi; Saint Seiya, Captain Tsubasa)* quienes también impulsaron la industria nacional (juguetes, caramelos, galletas, shampoo, yogurt,etc).

Ya no es necesario viajar hasta Oriente, si uno desea tener algún objeto de la serie. El fanático más exigente puede adquirir cualquier producto que desee(mangas, juguetes, cards, llaveros, pins, juegos de rol, videojuegos, discos compactos (CD), libros de ilustraciones, cartucheras, agendas telefónicas, stickers, relojes, etc.) y si uno piensa que la mercadería sólo procede de Japón, pues se equivoca España, Italia, Estados Unidos, México y China entraron en la competencia que parece no terminar.

Con referencia a los precios, es de acuerdo a la orden del día (lugar, hora, producto) incluída la desesperación del cliente por obtener algún recuerdo, lo que permite la inevitable producción pirata (la cual no es sólo local o nacional sino extranjera) en revistas fotocopiadas, historietas, juegos de ro, tarjetas, videos, casetes, juguetes y todo lo que uno pueda imaginar) que se distribuye en los diferentes distritos de la capital.

Dragon Ball en el cine

Aprovechando la emisión de la segunda parte de la serie, se ha estrenado en pantalla grande Dragon Ball Z: El último combate (Chikyuu Marugoto Choukessen) motivando una diversidad de publicaciones sobre el tema, en las diferentes revistas y periódicos locales, muchos de los cuales lo consideran una moda pasajera.

A pesar de la crisis económica que nos afecta, uno puede suponer que la gente ha dejado de concurrir al cine. En un rápido recorrido por las diferentes salas y distritos de la capital hallamos un panorama distinto: sin importar el elevado precio de las entradas durante los fines de semana, la gente quiere ir a ver a Gokú.

En resumen

La fiebre de Dragon Ball parece interminable, esta «movida» seguirá y dará mucho de qué hablar (ya sea en forma positiva o negativa). Pero, queda una interrogante, ¿seguirá siendo Gokú el héroe-símbolo del anime en el siglo XXI?





El efecto Gokú

Sin embargo, el tema de Dragon Ball es motivo de investigación y análisis para psicólogos, comunicadores, educadores, etc. Y ante el predominio del punto de vista psicológico (ver TV SOL Nº 130, enero de 1999) se necesitaba otra opinión distinta que explique este fenómeno.

Héctor Arana Soto, sociólogo y catedrático de la Universidad Nacional Federico Villarreal encuentra el mundo de Dragon Ball «eminentemente fantástico a diferencia de las producciones americanas, donde los héroes usan pistolas, armas, lanzas o espadas».

«El niño o el joven puede identificarse con los personajes de esta serie, ya que éstos utilizan una fuerza propia de su persona para derrotar a sus enemigos y conquistar el universo», indica el sociólogo.

«Por naturaleza, el niño busca una identificación, si no la encuentra en el mundo real, la halllará a través de la fantasía o ficción, porque para la criatura, esa identificación es una forma de realización», señala Arana.

En términos generales, los programas tipo Dragon Ball que presentan como temática principal: la eterna lucha entre el bien (amistad, solidaridad, amor) y el mal (odio, agresividad, violencia) continuarán haciendo polémica.

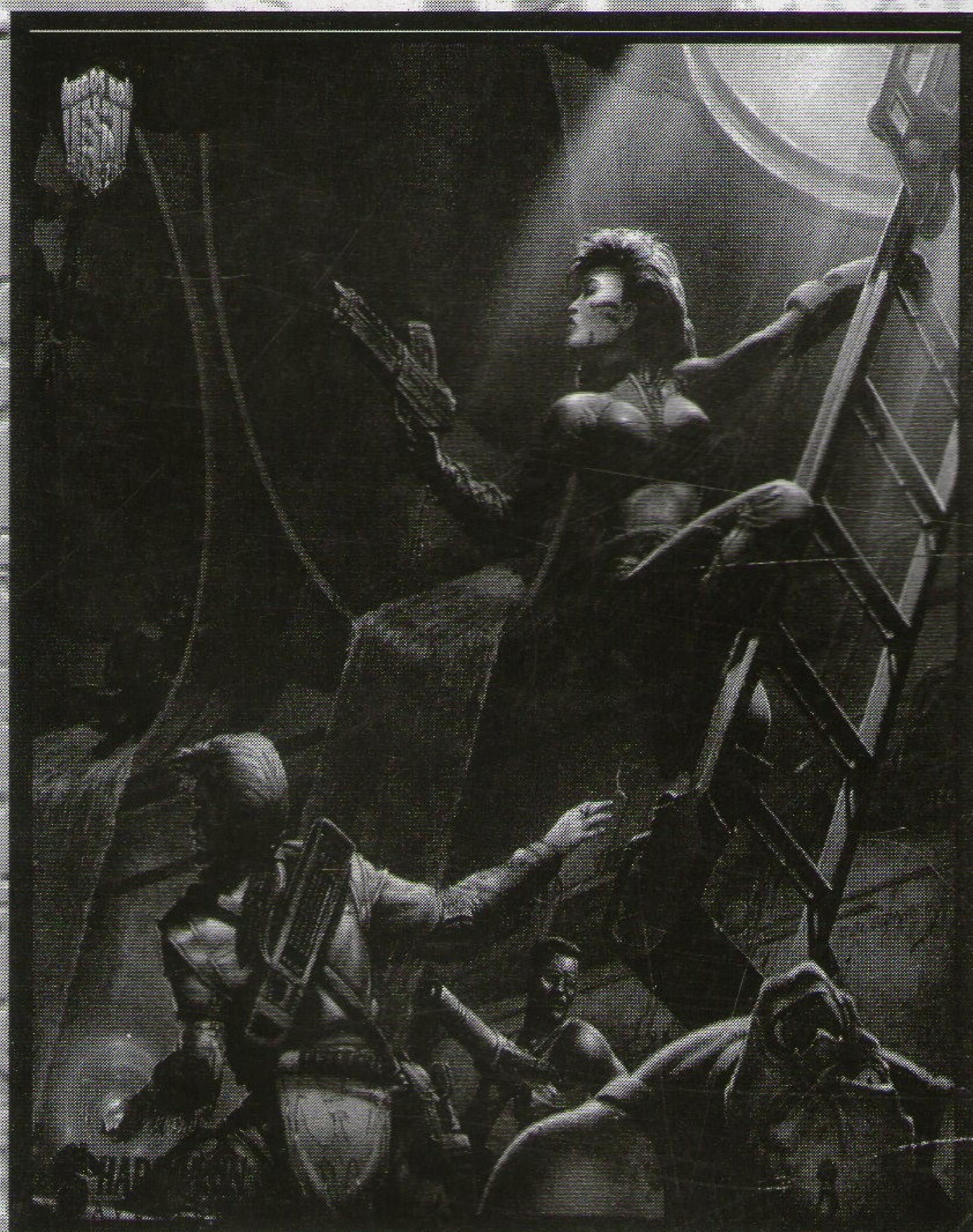
Arana Soto finaliza, «ahora, estará de modo Gokú, pero mañana vendrán otras series con las mismas características y dependerá del televidente qué actitud o posición asume de acuerdo a su nivel de información e influencia social que posea (hogar, colegio, barrio, etc.) si los pone en práctica o no».





En un mundo de tinieblas, donde la ciencia coexiste con lo sobrenatural y la tecnología domina todo. Algo extraño está a punto de ocurrir. La Tierra será testigo del regreso de asombrosos seres que transformarán nuestra vida. Falta poco tiempo para este nuevo despertar.

Esto es parte del argumento original de Shadowrun (1989), el juego de rol futurista que combina el cyberpunk y la fantasía heroica creado por Tom Dowd y publicado por la compañía Fasa Corporation.

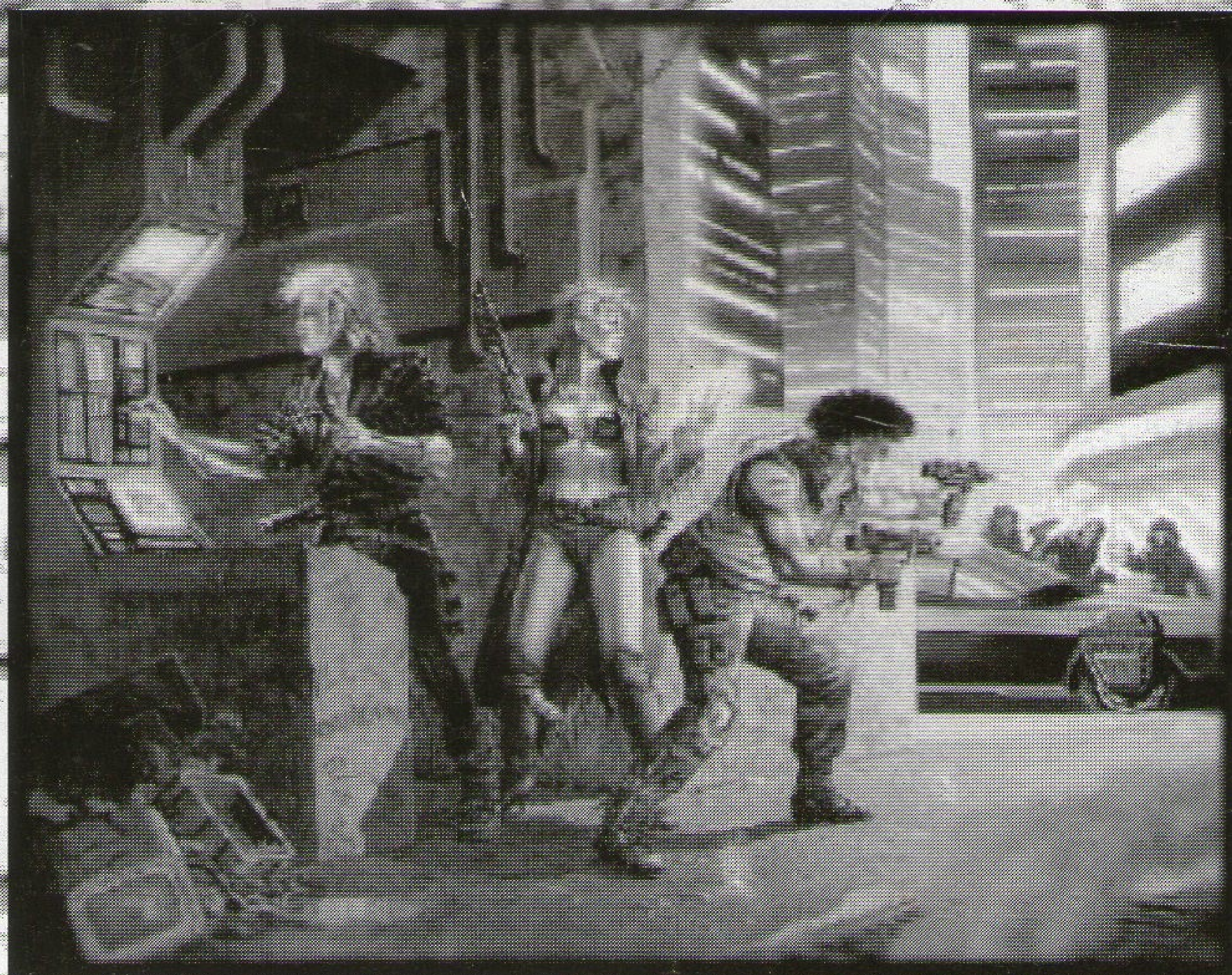


Un futuro distinto

Es el año 2011, la magia retornará a nuestro planeta a través del fenómeno denominado *El Despertar*, que permitirá el renacimiento de criaturas consideradas extintas: los seres de fantasía. Elfos, enanos, orcos y trolls revelarán sus anatomías verdaderas despojándose de sus disfraces humanos.

Asimismo, los animales salvajes se transformarán en las criaturas mitológicas y legendarias. También, reaparecerán los entes más viejos del planeta, los dragones y demonios, quienes esperaron por varios siglos este momento.

Las décadas posteriores al Despertar estuvieron dominadas por el pánico, los disturbios y el caos con la vuelta de los Cuatro Jinetes del Apocalipsis. Las culturas primitivas que estuvieron oprimidas durante largo tiempo por las naciones más poderosas, comienzan a usar la magia contra sus detractores.



Tras el primer caos, surgen nuevos desastres: la inmensa red global de telecomunicaciones se colapso tras sufrir el asalto de un virus informático, misiles nucleares que al ser lanzados no hicieron explosión; enormes dragones surcando los cielos. Posteriormente, las epidemias y el hambre asolaron el planeta, los enfrentamientos violentos entre los humanos y miembros de las razas recién despertadas se convirtieron en algo cotidiano, las autoridades centrales caen y el mundo comienza a hundirse en un espiral hacia las profundidades de un siniestro abismo.

Los hombres y los «metahumanos» (nombre genérico que los científicos denominaron a los recién llegados) unen sus fuerzas contra una terrible enfermedad. A pesar de la devastación y la anarquía resurge el orden; la cibertecnología erradica los últimos vestigios del virus informático y reemplaza la antigua red de telecomunicaciones conocida como *La Matriz*. Poco a poco, todas las razas empiezan a convivir en paz, dando origen a los nuevos estados nacionales de Amerindios, Elfos, Orcos y Enanos.

Mientras, el mundo sufre cambios radicales, como la expansión de las Metroplexes, gigantescas ciudades estado; las corporaciones se hacen más poderosas que los gobiernos y los dragones son sus más altos directivos. Luego, las Megacorporaciones reemplazan a los gobiernos centrales y representan a la ley por sí misma, lo cual produce que algunos acepten su soberanía para ser protegidos. En cambio, los marginados, los disidentes y los rebeldes son explotados y perseguidos.

Este es el universo futurista y místico en que viven los Shadowrunners, hombres y mujeres independientes, quienes luchan por su supervivencia realizando los trabajos más peligrosos y arriesgados que uno pueda imaginar.

Fundamentos básicos para Shadowrun

La ventaja de Shadowrun en comparación a otros juegos, es que no necesita muchos materiales, pero si es indispensable tener el libro de reglas (que contiene las hojas de personajes), dados de seis caras y una aventura oficial o no.

Si uno desea profundizarse en el tema, en aventuras tenemos: DNA/DOA la historia de un grupo de Shadowrunners contratados para robar



información genética de la empresa Aztechnology y su única vía de escape es a través del mundo subterráneo, donde viven los orcos. Otra opción es ZUM (Zona Densamente Militarizada) que se desarrolla en un ambiente de combates, persecuciones y grandes dosis de violencia callejera.

Para el máster La Pantalla Shadowrun y suplementos como El Grimorio, manual de magia y hechizos o La Guía de animales paranormales.

Y en los libros de referencias o expansión de equipo: Shadowtech, con la información sobre los implantes cibernéticos que permite aumentar las capacidades del personaje seleccionado.

Otro es, El catálogo del Samurai Callejero éste incluye una lista de armas, vehículos, armaduras, ciberimplantes para desempeñarse eficazmente en su entorno.

Shadowrun nos presenta una lista de las características y habilidades esenciales para los personajes escogidos.

* Raza: humana, elfo, orco, etc.

*Profesión: mago, samurai callejero (lo que equivale al clásico guerrero), tecnomante (especiede robocop), técnico, científico, policía, sicarios, etc.

*Atributos (constitución, rapidez, fuerza, carisma, inteligencia, voluntad, esencia y reacción)

* Habilidades según la profesión pueden ser armas de fuego, hechicería, conjugar, infiltración, liderazgo, negociación, persuasión, psicología, computadoras, electrónica, ingeniería genética, autos, motos, etc.

* Reservas de dados: combate (con o sin armas), esquivar, pirateo informático.

* Equipo: fusibles, cargadores, balas explosivas con enlace inteligente, granadas, cuchillos, computadora portátil, visión láser, etc.

*Ciberimplantes: interconector, visión en luz tenue, reemplazo muscular, etc.

*Hechizos: combate, curación, ilusión, detección.



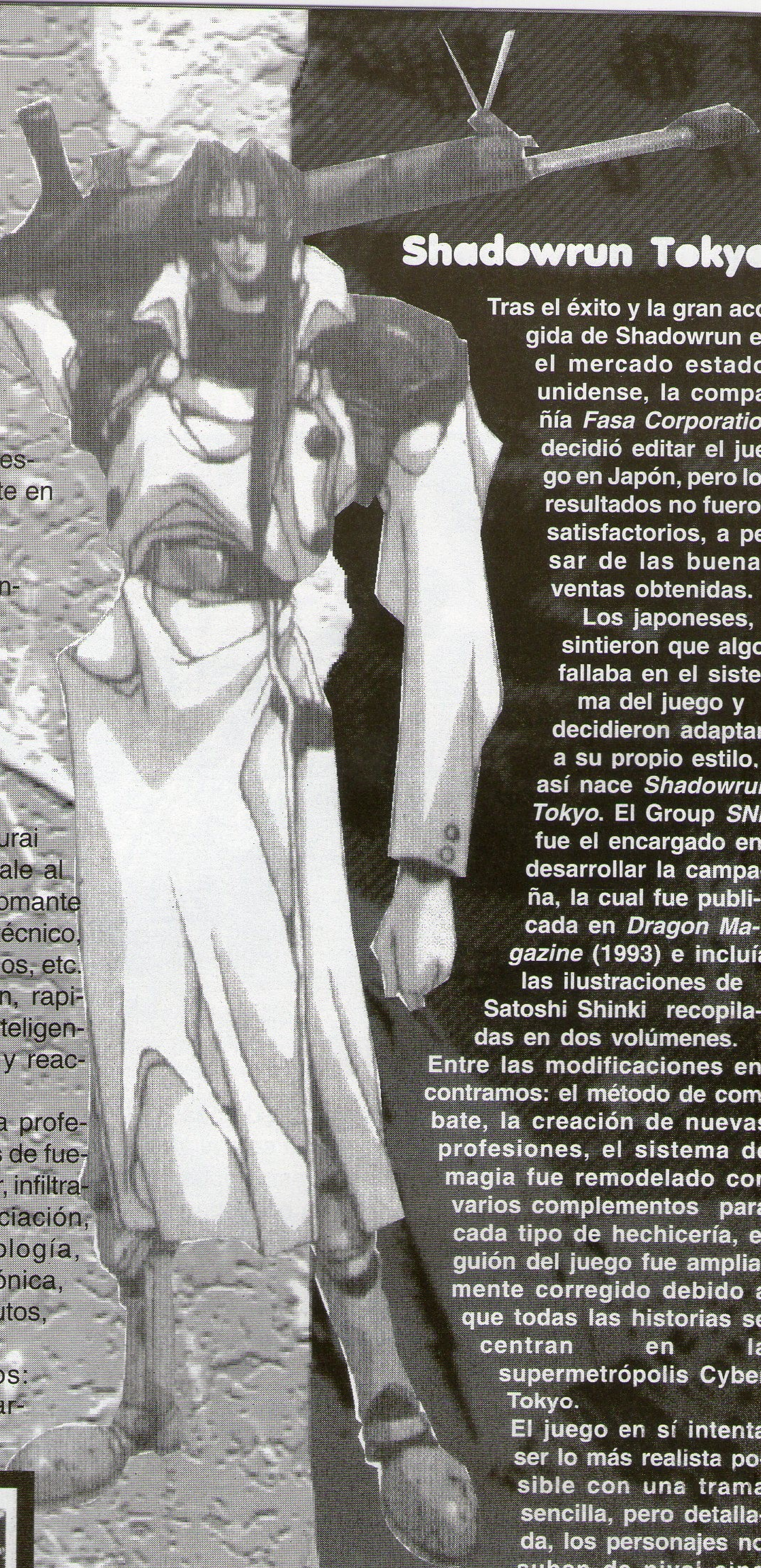


Lo nuevo de Shadowrun

El año pasado, la compañía *Fasa Corporation* incorporó nuevas aventuras expansionistas como: Cyberpirates, New Seattle, Target: Smuggler Havens, Blood in the Boardroom, Renkaru Arcology: Shutdown, The Wolf and The Raven y finalmente, Rigger 2, la continuación de The RIgger Black Book.

Y para los amantes de los juegos de cartas coleccionables, tenemos: Underworld y Corp War.

Sin embargo, las dos novedades más importantes son: la tercera edición del libro de reglas Shadowrun en un estilo ágil, ameno y moderno para aquellos jugadores que recién se inician en el rol y Second Run, la segunda edición del juego de cartas Shadowrun que incorpora nuevas imágenes, textos y reglas.



Shadowrun Tokyo

Tras el éxito y la gran acogida de Shadowrun en el mercado estadounidense, la compañía *Fasa Corporation* decidió editar el juego en Japón, pero los resultados no fueron satisfactorios, a pesar de las buenas ventas obtenidas.

Los japoneses, sintieron que algo fallaba en el sistema del juego y decidieron adaptar a su propio estilo. así nace *Shadowrun Tokyo*. El Group *SNE* fue el encargado en desarrollar la campaña, la cual fue publicada en *Dragon Magazine* (1993) e incluía las ilustraciones de Satoshi Shinki recopiladas en dos volúmenes.

Entre las modificaciones encontramos: el método de combate, la creación de nuevas profesiones, el sistema de magia fue remodelado con varios complementos para cada tipo de hechicería, el guión del juego fue ampliamente corregido debido a que todas las historias se centran en la supermetrópolis Cyber Tokyo.

El juego en sí intenta ser lo más realista posible con una trama sencilla, pero detallada, los personajes no suben de nivel sino que aumentan poco a poco las características y habilidades, el sistema utiliza dados de 10 caras.

Una de las causas que motivó el cambio en sistema de combate se debió porque las expectativas de vida no eran muy elevadas, así los personajes podrían desarrollarse completamente y durar años.

A pesar de las diferencias o adaptaciones que tienen los dos sistemas de juego, ambos conservan la esencia principal que hace fascinante el mundo de Shadowrun subsistir en una sociedad industrializada y violenta, ya sea por medio de la magia o la tecnología. Eso, depende del personaje si llega a cumplir la misión propuesta.

LA MAGIA

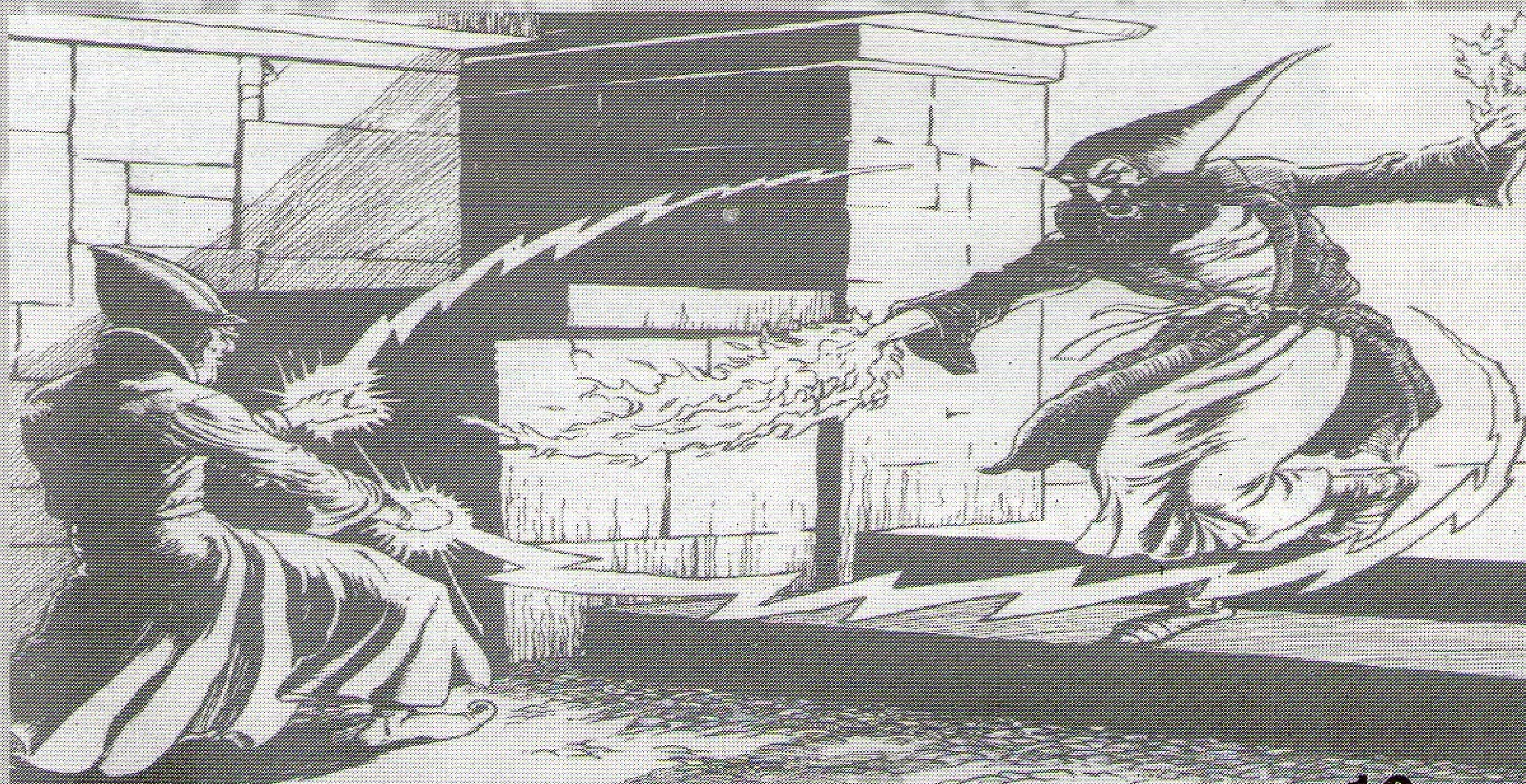


La magia es una de las armas más poderosas que se puedan encontrar en el mundo fantástico de AD&D y está sólo al alcance de algunos personajes que dedican su vida a practicarla, estos tipos son los populares hechiceros que a pesar de su frágil apariencia esconden un gran poder desarrollado a través de sus años de estudios. Lo fundamental para llegar a ser un gran hechicero es la inteligencia ya que gracias a esta capacidad podrá tener acceso a los más difíciles conjuros. Para un hechicero sus conjuros son sus medios de defensa y ataque ya que estos tipos piensan que la lucha cuerpo a cuerpo es sólo de seres primitivos, motivo que los lleva a no confiar en la protección que les dan las armaduras ni en el poder de las armas(por lo que no usan ninguna de las dos).

Veamos el caso de un novel jugador de rol que decide unirse a un grupo antiguo al que le faltaba un hechicero. El nombre del jugador en cuestión es Pepe quien crea un personaje llamado Merlick que es un hechicero, él se une al grupo compuesto por el guerrero llamado Fox y otro conocido sólo como K, un ladrón semielfo llamado Paul. La gente recomienda a Pepe que utilice su puntaje mayor en la inteligencia de Merlick, este puntaje era 18, le aseguraba los más poderosos conjuros.

La pregunta de Pepe era obvia, ¿con qué conjuros comienza mi personaje? Buena pregunta.

Los hechiceros que recién comienzan tienen que escoger un conjuro de nivel 1 el cual puede ser utilizado sólo una vez durante el día, por eso es importante hacer una buena decisión de la lista de conjuros de nivel 1.



Conjuros del primer nivel son

Hechizar persona
Rango: 120 metros
Duración: Un día
Area de efecto: Una persona
Tirada de salvación: Sí
Este conjuro afecta a todo tipo de ser humanoide, hace que la víctima crea que el lanzador del conjuro es un amigo al que debe seguir y proteger. Para evitar ser hechizado la víctima puede realizar una tirada de salvación y si lo logra el conjuro se considera fallado.

Detectar magia
Rango: 0
Duración: 2 rounds por cada nivel del lanzador.
Area de efecto: 3 m de ancho x 20 m de largo.
Tirada de salvación: No.
Este conjuro se lo aplica el lanzador sobre sí mismo para poder detectar objetos y símbolos mágicos que a simple vista no lo haría.

Leer magia
Rango: 0
Duración: 2 rounds por nivel del lanzador.
Area de efecto: Escrituras mágicas.
Tirada de salvación: No.
Con este conjuro el hechicero puede comprender escrituras y símbolos mágicos ya sea de antiguos pergaminos así como de inscripciones en armas y muros. El hechicero puede leer la cantidad de una página por round o su equivalente.

Escudo
Rango: 0
Duración: 5 rounds por nivel.
Area de efecto: El lanzador.
Tiradas de salvación: No.
Este conjuro crea una barrera invisible frente al hechicero. Este escudo anula cualquier ataque de proyectiles mágicos sobre el hechicero, le da un CA igual a 2 contra proyectiles lanzados a mano y un CA igual a 4 contra cualquier otro tipo de ataque.

Conjuros de segundo nivel

Invisibilidad
Rango: Contacto.
Duración: 24 horas o hasta que el receptor del conjuro ataque.
Area de efecto: Criatura tocada.
Tirada de salvación: No.
El hechicero vuelve invisible a una criarura al simple contacto, con todas sus armas y demás equipo incluido. Esta criatura no puede ser detectada ni por seres con infravisión, la criatura receptora puede romper el conjuro si ataca a un enemigo siendo visible al instante.

Levitar
Rango: 20 m por nivel del lanzador.
Duración: 1 turno por nivel del lanzador.
Area de efecto: 1 criatura u objeto.
Tirada de salvación: Si.
Este conjuro permite al hehicero levitarse a sí mismo como a otra criatura u objeto con un peso máximo de 50 kilos por nivel de experiencia del lanzador. Si el hechicero es el receptor de este conjuro, puede ascender y descender en forma vertical la distancia que crea conveniente, en cambio si lo realiza sobre una criatura que se resiste esta criatura tiene derecho a una tirada de salvación, si falla, el lanzador controla la levitación de la criatura. Este conjuro puede ser terminado en el momento que al lanzador le plasca.

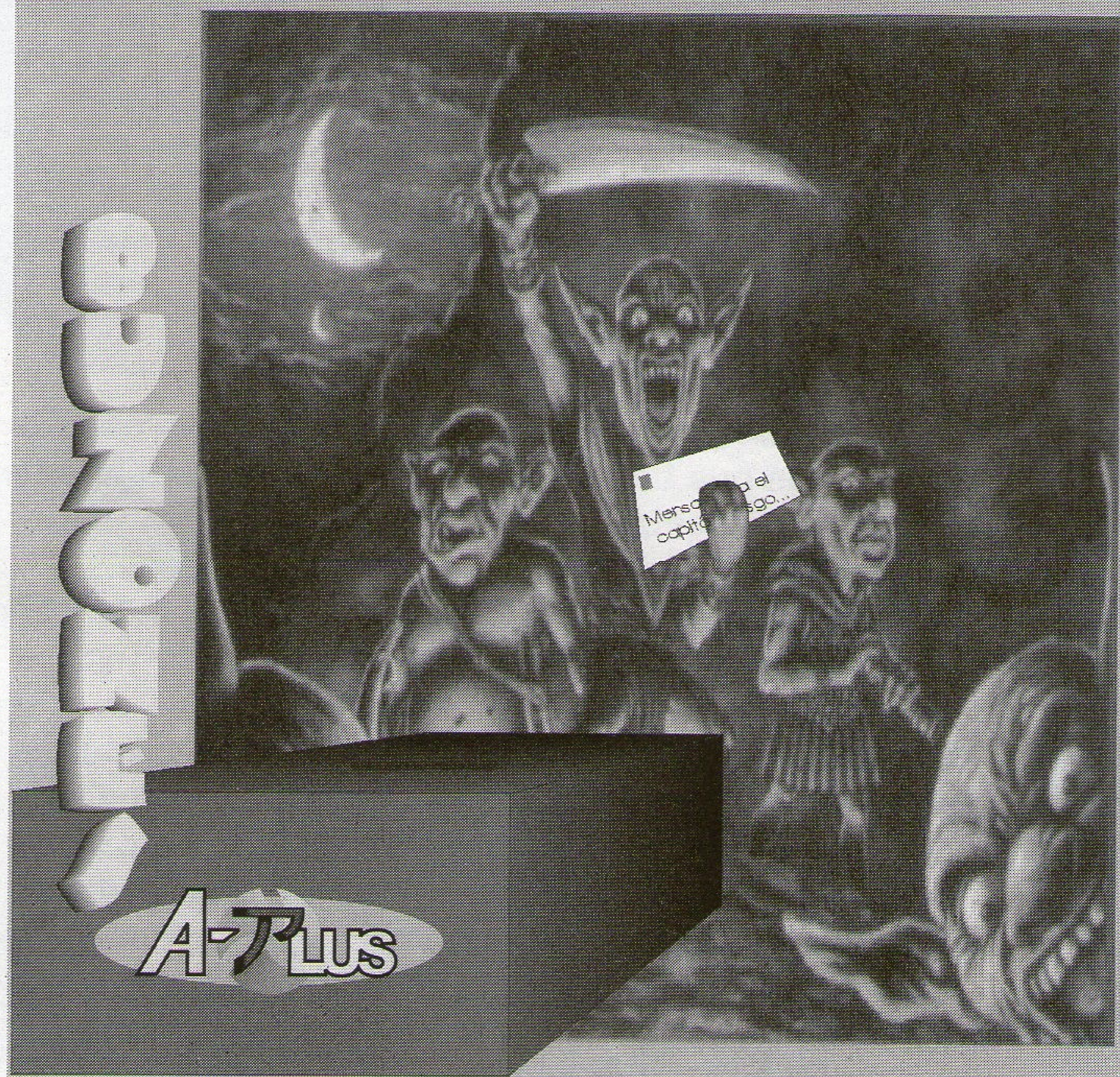
Cuando un hechicero sube de nivel los nuevos conjuros a los que tiene acceso pasan a formar parte de su libro de hechizos.
Pepe pregunta: ¿ Al llegar Merlick a nivel 2, podrá realizar conjuros de nivel 2? La respuesta a esta pregunta no es tan simple como parece ya que sería no, un hechicero de nivel 2 no puede realizar conjuros de nivel 2.
La explicación se debe a que los conjuros de primer nivel los tienen al alcanze cualquier hechicero que recién empieza ya que son simples y básicos, pero los conjuros del siguiente nivel ya son más complicados y requieren una gran experiencia del hechicero para poder realizarlos. La tabla siguiente gráfica la cantidad y niveles de conjuros que puede realizar un hechicero de acuerdo a su nivel de experiencia.
Merlick se une al grupo de aventureros quienes ya han tenido oportunidad de enfrentarse a hechiceros muy poderosos. El joven hechicero aprovecha la experiencia de sus amigos para tener una idea de los conjuros que le esperan en el futuro y ellos le dan algunos ejemplos de conjuros de niveles superiores.
Después de escuchar lo que le deparaba el futuro a Merlick, él junto a sus poderosos aliados se dirigieron a un poblado cercano justo antes de anochecer. El camino parecía demasiado tranquilo, era un típico sendero de tierra rodeado por una espesa vegetación. Cuando la silueta del pueblo se alcanzaba a distinguir en el horizonte, nuestros amigos son detenidos por un ruido proveniente de los árboles. Todos deciden detenerse y ponerse en guardia porque nunca se sabe lo que pueda estar oculto en un espeso bosque, el silencio se apodera del lugar. Intempestivamente unos gritos surgen de aquel lugar, son una turba formada por 10 orcos armados con hachas.

Conjuros de tercer nivel

LLamar monstruos I
Rango: 30 m.
Duración: 2 rounds + 1 round por nivel del lanzador.
Area de efecto: Depende de las criaturas invocadas.
Tirada de salvación: No.
El hechicero conjura mágicamente 2d4 monstruos de nivel 1, que atacan a los oponentes del lanzador hasta que este les ordena detenerse, se acabe la duración del conjuro o los monstruos sean exterminados. Si no hay oponentes a los que atacar y el hechicero pueda comunicarse con ellos, estas criaturas pueden realizar otros servicios para el hechicero.

Bola de fuego
Rango: 10 m + 10 m por nivel del lanzador.
Duración: 3 rounds + 1 round por nivel del lanzador.
Area de efecto:Radio de 6 metros.
Tirada de salvación: Si.
Una bola de fuego es un estallido de llamas, causa 1d6 puntos de daño por cada nivel de experiencia del lanzador(hasta un máximo de 10d6). El hechicero apunta con un dedo el lugar hacia donde va a dirigirse el conjuro y pronuncia el alcanse(distancia y altura) al que la bola de fuego va a estallar.Las víctimas que logren superar su tirada de salvación solo reciben la mitad del daño.

Ahora te será más fácil enviarnos tus preguntas, opiniones o sugerencias. Sólo debes dirigirete a La Casa del Comic, Game Zone o Xtreme y depositar tu carta en el buzón respectivo



el cazador de ratas

si encuentras alguna rata *(LLÁMESE ERROR)* en la revista, cázala *(APÚNTALO)* y envíanosla...

RECUERDA, RATAS HAY MUCHAS, CAZADORES POCOS

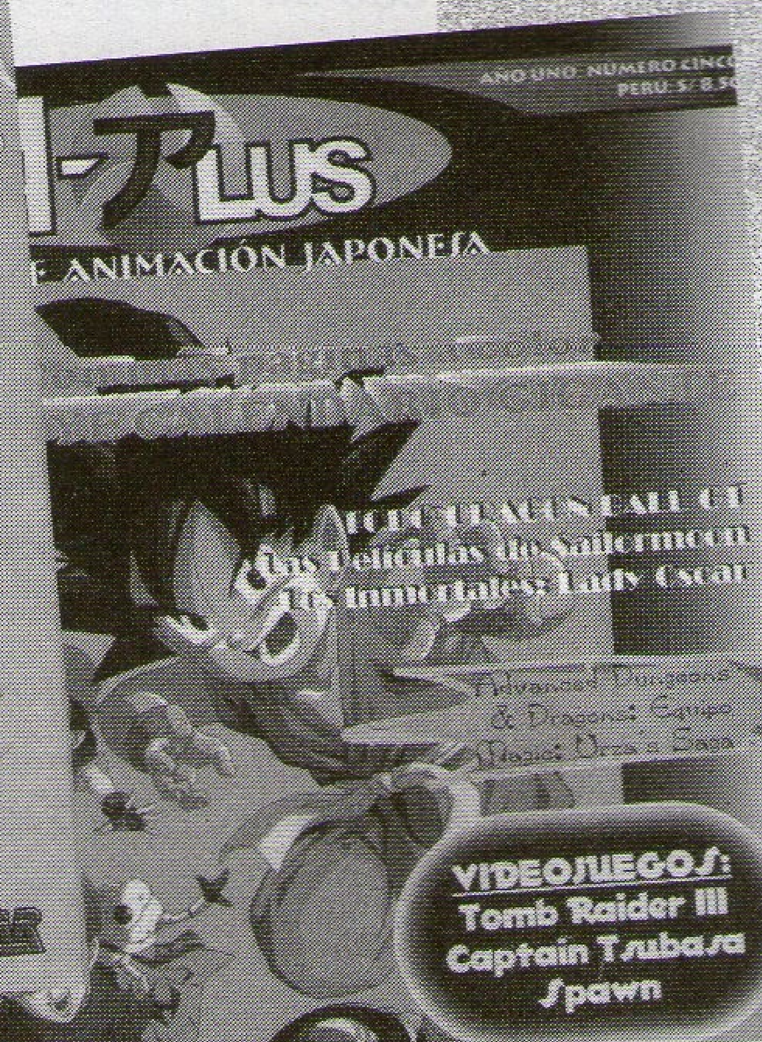
LAS CAZAS MAS GORDAS TENDRAN RECOMPENSA

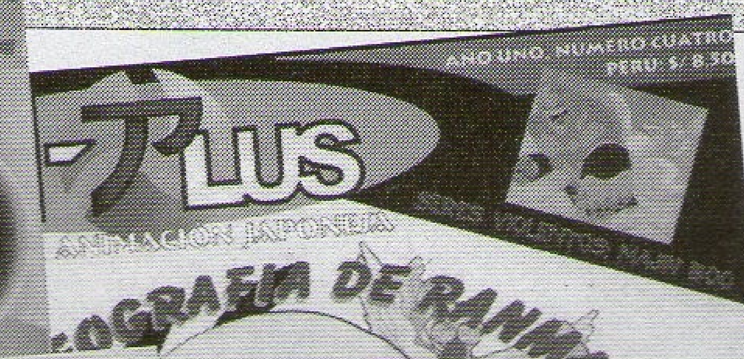
Suscripciones

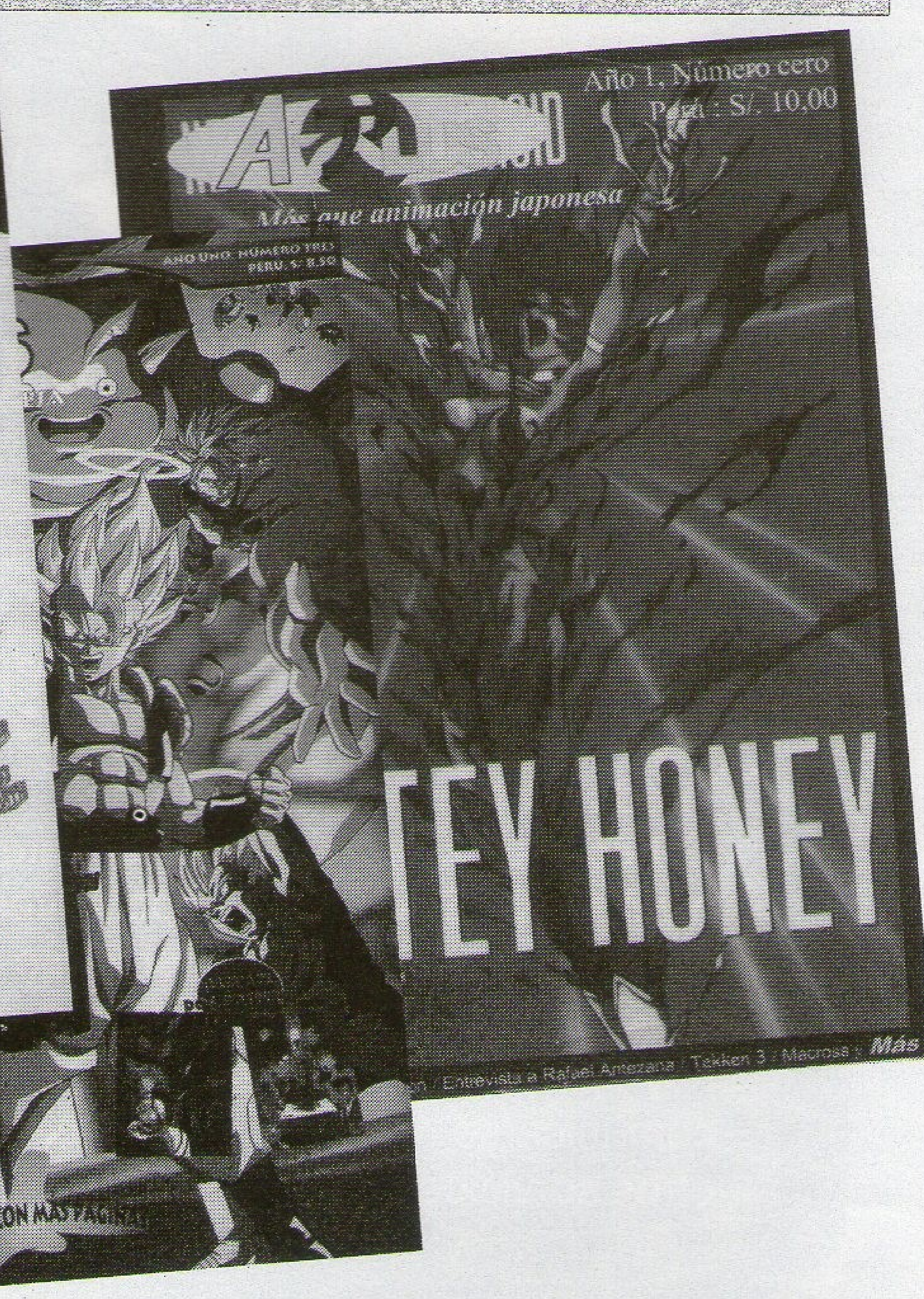
	Lima	Provincias
6 ejemplares:	48 soles	60 soles
12 ejemplares:	72 soles	90 soles

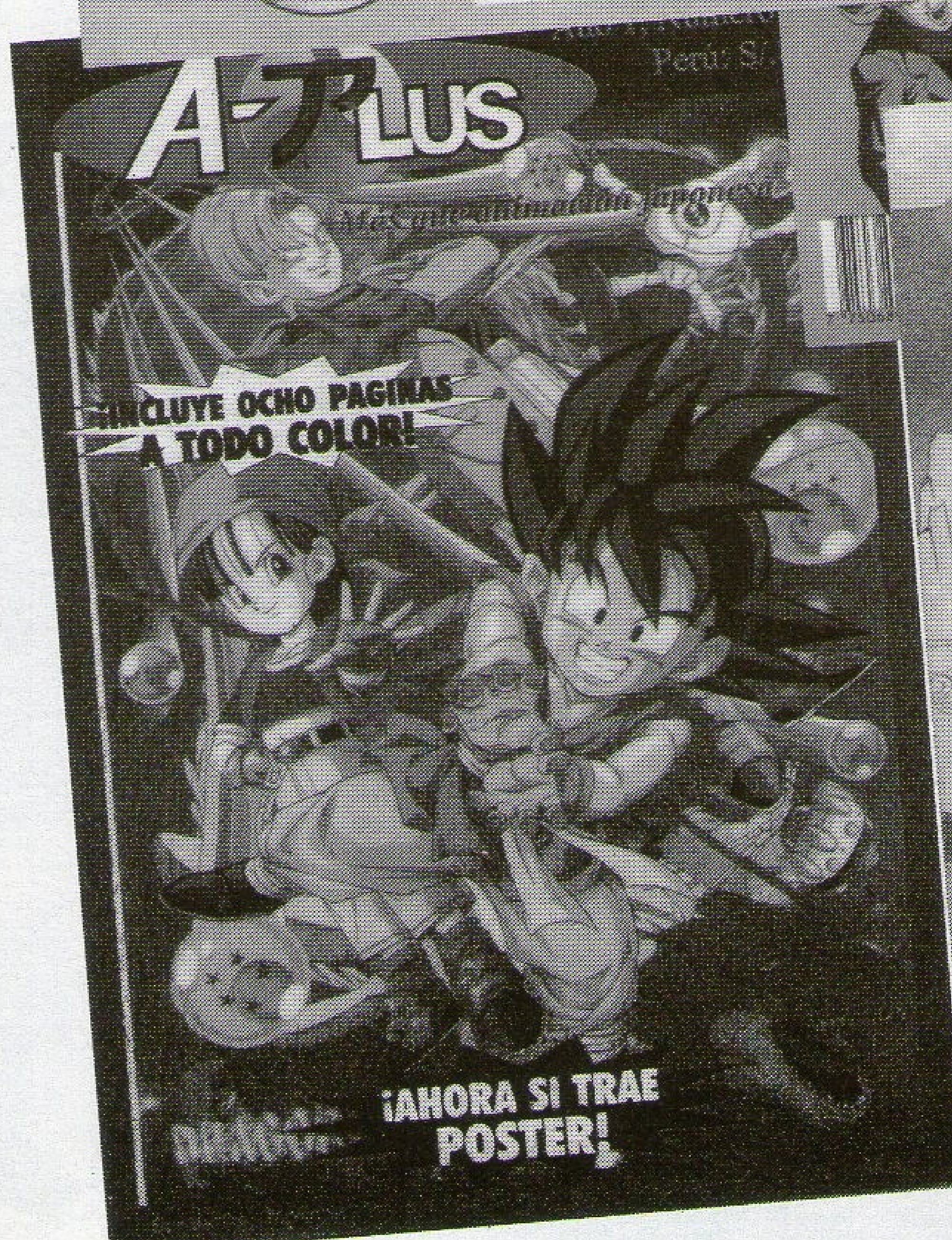
Puedes hacer el depósito en la cuenta 0190620200041601 del Banco Continental o en nuestras oficinas - Jr. Padre Guatemala 258, San Miguel (segunda paralela a la 25 de la Av. La Marina)

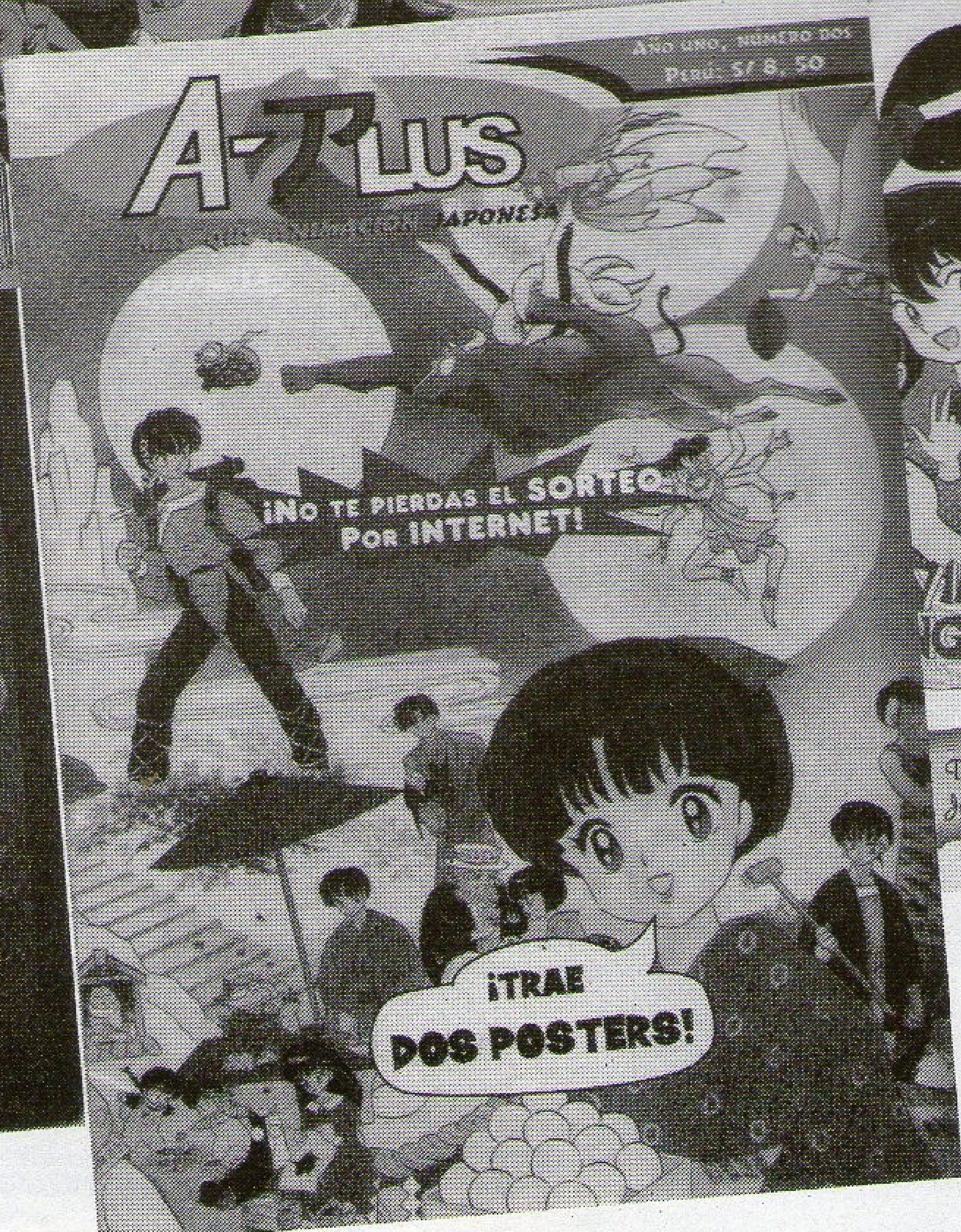
















El orco de apariencia más fuerte se sale enfrente de la turba y dice: «Nadie cruza nuestro bosque sin pagarnos tributo, los que no lo hagan pagarán con sus vidas.» Nuestros amigos no se iban a amilanar ante una amenaza tal (además solo tenían el dinero suficiente para alquilar una habitación para los cinco). El impetuoso guerrero conocido solo como K responde al orco en forma desafiante con las siguientes palabras: «Ninguna criatura que se dirija de manera tan irrespetuosa a nuestro grupo a sobrevivido para contarlo.»

Los orcos enfurecidos se lanzan brutalmente al ataque pero nuestros amigos se encontraban preparados y asumen la usualmente posición de lucha, en la primera línea se colocan Fox, K y Paul cubriendo así al hechicero Merlick.

Los personajes jugadores declaran las acciones que sus personajes van a realizar. Antonio, Andres y Daniel (quienes controlan a Fox, K y Paul respectivamente) dicen que sus personajes van a atacar usando sus armas mientras que Pepe aclara que su personaje solo se va a proteger. Daniel tira el dado de iniciativa en representación de los Personajes jugadores y obtiene un 6, el DM declara que los orcos atacan primero. Estos atacan a la línea de defensa, dos contra Paul, otros dos se encargan de K y los tres restantes se enfrentan a Fox. Los orcos que atacan a Paul fallan, uno de los que ataca a K logra herirlo y le baja 3 puntos de golpe mientras que todos los otros conectan a Fox y le bajan 8 puntos. Ahora es el turno de atacar de nuestros amigos. Paul falla en su primer ataque, K liquida a uno de sus agresores y Fox también logra deshacerse de uno. El DM declara que los orcos no tienen más ataques este round pero nuestros amigos sí, esta vez el ladrón no falla y en dos ataques acaba con un orco, K que también tenía dos ataques más acaba con el orco que le restaba mientras que Fox con su único ataque que le queda parte en forma salvaje a otro orco.

El siguiente round va a comenzar, los orcos no se rinden y deciden seguir atacando. Paul, K y Fox tambien deciden atacar, Thor siguia inconciente pero esta vez Merlick decide participar utilizando el conjuro de Fuerza fantasmal . Pepe lanza el dado de iniciariva por el grupo y obtiene un 1, el DM declara que esta vez comienzan los aventureros, Merlick lanza el conjuro sobre los orcos y el DM se ve obligado a realizar las debidas tiradas de salvación de las criaturas. El DM describe la situación: *«Los cinco orcos restantes palidecen y huyen asustados de la ilusión creada por el hechicer*. Fox, K y Paul deciden perseguir y atacar por la espalda a los orcos dando cuenta fácilmente de todos, una vez muertas todas las criaturas los aventureros revisan sus cuerpos y encuentran en total 20 monedas de oro, Fox carga el botín y con los demás van hacia el pueblo con la noche cayendo sobre ellos. El día esta por concluir pero la aventura de nuestros amigos esta sólo por empezar.



LA VISIÓN DEL DESTINO

Aunque el empleo del destino como tema principal es ya bastante trillado, no por ello deja de ser atrayente. Todo depende del enfoque con el cual se toque, es decir como ha de presentarse, recordemos que el hombre posee cierta extraña fascinación por lo oculto, lo desconocido, lo insólito, aquello que no se puede explicar ni comprender pero como sea trata de abordar y es aquí donde recae el éxito de *Tenkuu no escaflowne*, literalmente *Escaflowne del cielo*, pero conocido en Occidente como *La Visión de Escaflowne*, el cual eleva el tema a un plano más profundo y existencial.

Hitomi Kanzaki



Origen: Japón, Tierra
Edad: 15 años
Familiares: padre, madre y cuatro hermanos
Actriz de voz: Maya Sakamoto

Hitomi es una estudiante de la preparatoria Kamakita, brillante estrella, corredora de los 100 metros planos, enamorada de su compañero de equipo Susumo Amano. Nunca imaginó que el pendiente rojo heredado de su abuela la transportaría al desconocido mundo de Gaea donde su habilidad de leer el *tarot* aunado a sus visiones premonitorias, serán decisivas durante su estadía en este extraño lugar. Aquí Hitomi encontraría el verdadero amor no sin antes verse envuelta en un triángulo amoroso entre Allen y Van, decantándose por el último.

Las visiones

La historia tiene dos versiones en manga, una shonen de Katsu Aki y otra shoujo por Yuzuro Yashio, así como una serie de televisión de 26 capítulos transmitidos desde el 02 de abril al 24 de setiembre de 1996 que guarda más relación con el shoujo.

El anime Tenkuu no Escaflowne es el concepto original de Shouji Kawamori, diseñador de los recordados *valkiries* de *Macross* y cuenta con el diseño de caracteres (dibujo de personajes) de nada más ni menos que Nobuteru Yuuki, responsable de llevar a la animación *Record of Lodoss War, X, Battle Angel*, entre otras producciones.

Lo más resaltable es, sin duda el cuidado con el que fue llevado a la animación, pues cada capítulo tiene la calidad de una OVA, acompañado de una estupenda banda sonora que le da el realce necesario y preciso en cada escena, en especial los fondos épicos y cantos gregorianos.

Escaflowne no solo se conformó con utilizar celdas tradicionales de animación, sino que empleó un paquete de software llamado *RETAS* para crear efectos especiales como la piel de dragón que en realidad es un mapa de texturas



Allen Crusade Schezar



Origen: Asturia, Gaea
Edad: 21 años (equivalentes en la Tierra)
Familiares: León (padre aventurero) y Enshia (madre) fallecidos, Serena (hermana desaparecida)
Voz de actor: Shinichiro Miki

Allen recuerda en todo aspecto a los caballeros de las Cruzadas: valiente, buenos modales, leal, gran destreza y encantadoramente romántico. Su seguridad y sentido de la justicia le valen el total respeto de sus subordinados quienes están dispuestos a sacrificar sus vidas junto a él. Los rasgos de su personalidad no permiten entrever su doloroso pasado, su padre abandonó el hogar obsesionado por encontrar Atlantis, donde encontrará la muerte (no sin antes entregarle el pendiente rojo a la abuela de Hitomi), su madre murió por el dolor de la desaparición y su hermana Serena desapareció. Pese a todo ello, Allen lograría formar un carácter firme y es su gran parecido físico con Amano lo que lleva a Hitomi a fijarse en él. Por si fuera poco, Allen descubriría casi al final que su perdida hermana Serena Dilandau Albatan, es en realidad el desquiciado Dilandau Albatan, líder del equipo de Ataque Dragón, cuyo cambio biológico es producto de experimentos de Dornkirk.





generadas por computadora o el efecto de un tubo primitivo de televisión usado cuando el emperador Dornkirk se comunica con Folken y Dilandau que consiste en dibujos procesados luego con dicho paquete. El más notable efecto es el manto de invisibilidad de los guymelfes de Zaibach, recurso anteriormente empleado en la película *Ghost in the Shell*.

Mundo misterioso

La trama combina elementos de fantasía y ciencia ficción ambientados en un planeta paralelo llamado Hala, donde existen cuatro reinos: Fanelia, Zaibach, Fried y Austuria. Este mundo despide una hermosa atmósfera medieval matizada con adelantos tecnológicos modernos siendo su máxima expresión los *Guymelfes*, enormes robots con la apariencia de armaduras antiguas, piloteados manualmente por los caballeros de cada uno de los reinos.

Desde **Gaea**, la Tierra y la Luna pueden ser observados como satélites contribuyendo a crear ese ambiente de misterio que envuelve a la serie. Sin embargo, lo más incógnito es la existencia del legendario reino de Atlántida, el mismo de la leyenda griega, del cual se dice tenía un enorme poder pero desapareció súbitamente. Sus habitantes, seres alados conocidos como *yujunbitos*, son considerados como personas que traen mala suerte.

Por el control del destino

La civilización de Atlántida es en realidad el misterio sobre el cual gira la serie, pues justamente la obsesión de Dornkirk, rey de Zaibach por conocer los enigmas de esta antigua cultura lo que llevó a declarar la guerra a los demás reinos y es que, según él, al controlar el destino de Gaea traerá la paz (¿?).

La verdad sobre Atlántida fue revelada a Hitomi por el espíritu de la madre de Van. Los *yujunbitos* poseían la habilidad de convertir sus sentimientos en realidad pero se dejaron consumir por deseos banales llegando a colocarse alas sólo para verse mejor, así el abuso de poder trajo la destrucción de su reino no sin antes pedir como último deseo la creación de un nuevo mundo: Gaea.



El mañana nunca muere

Cada capítulo empieza con una carta del *tarot* la cual está relacionada con la trama del episodio, sus diseños esotéricos permiten el desarrollo de la historia donde adquieren importancia cada vez que Hitomi interpreta su baraja.

La influencia de nuestros propios miedos e inseguridades recaen directamente sobre nuestro destino, el cual no puede ser controlado, pues de hacerlo solo se empeora, así Hitomi sólo es capaz de ver lo que sucederá pero no puede o no debe intervenir, por ello decide nunca más leer el *tarot* porque ya ganó la seguridad necesaria para controlar su propio destino.

Y es que en La Visión de Escaflowne nada está dicho, cada capítulo nos devela algo y a la vez deja más interrogantes aumentando así el clima de misterio que de por sí ya es bastante oscuro.

Lo único cierto, es el hecho de que cada vez que Hitomi utiliza el *tarot* para saber el futuro inevitablemente algo malo tendrá que pasar. ¿Acaso el deseo de los humanos por conocer más lo llevaría a su inevitable destrucción?



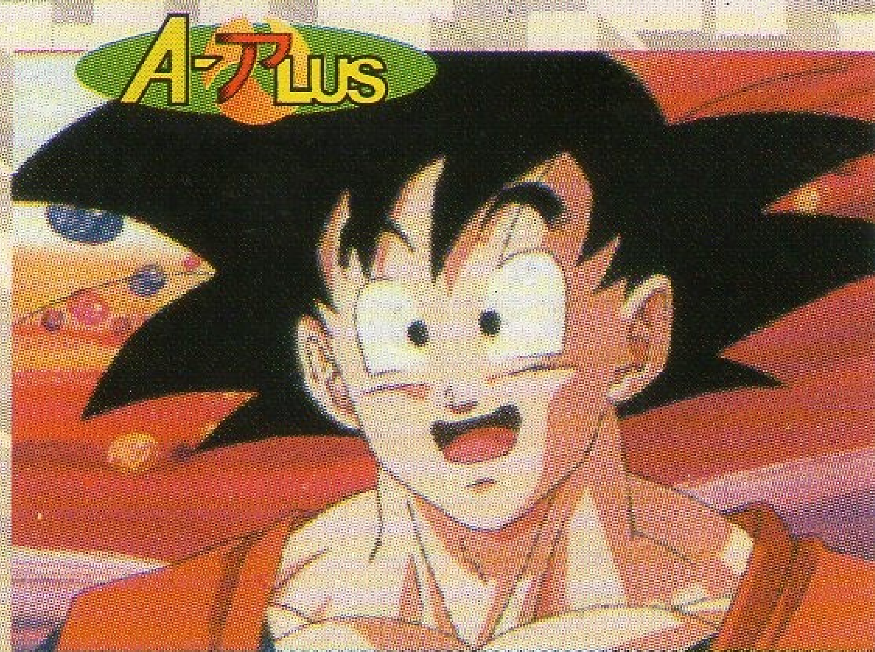
Van Slander De Fanel

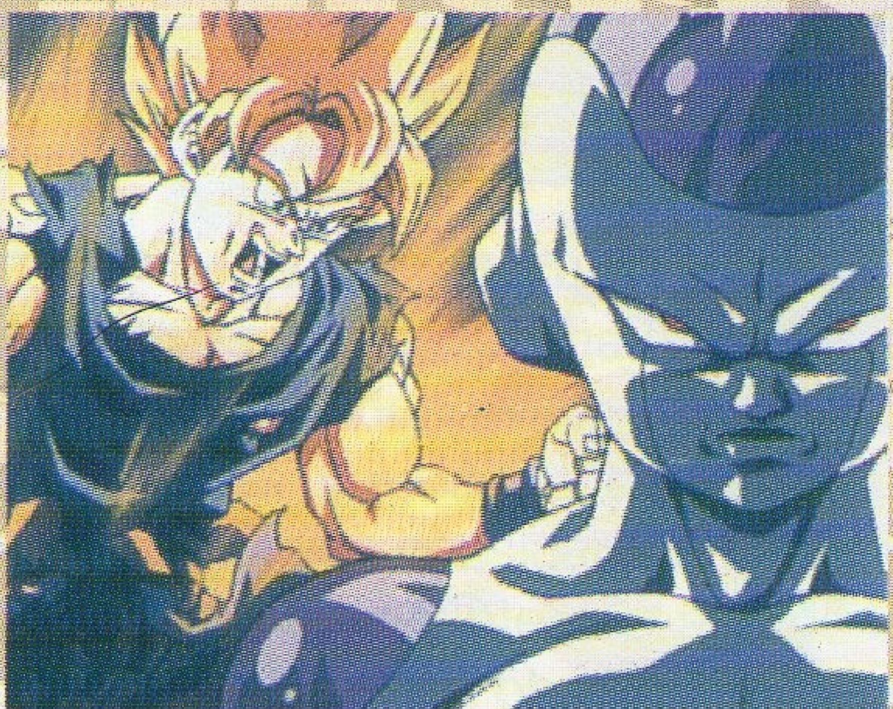


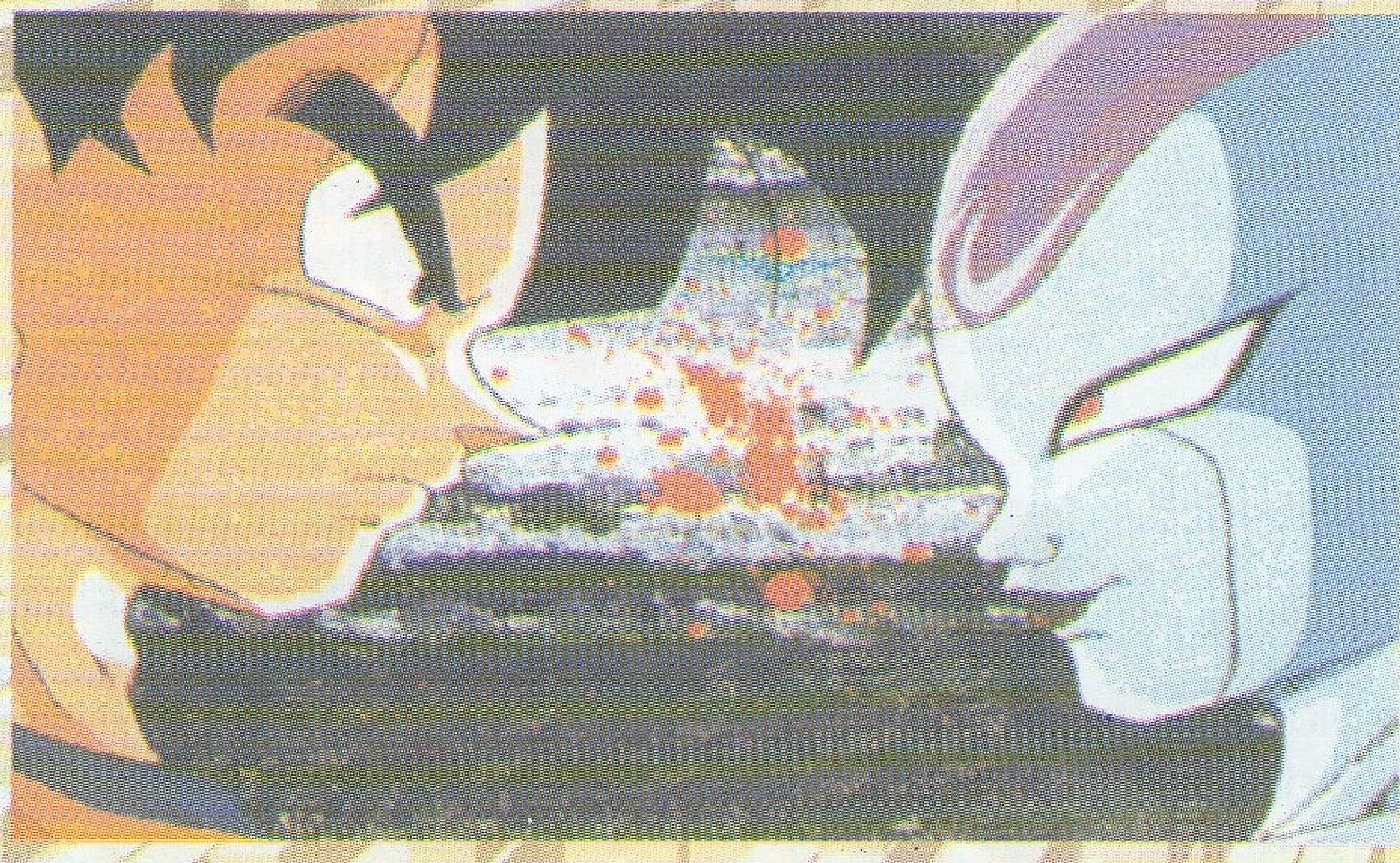
Origen: Reino de Fanelia, Gaea
Edad: 15 años (equivalentes en la Tierra)
Familiares: Goou Fanel (padre), Varie Fanel (madre) ambos fallecidos y Folken La Kur de Fanel (hermano)
Actor de voz: Tomokazo Seki

Tras la temprana muerte de sus padres, doce años antes y la desaparición de su hermano mayor en la prueba para ascender al trono, Van debe afrontar el rito para ser considerado rey de Fanelia, el cual consiste en matar un dragón y extraerle el cristal de energía *Drag Energist* alojado en el corazón del mismo. Durante su difícil hazaña es transportado a la Tierra donde se estrella con Hitomi y gracias a la ayuda de ésta, logra su cometido, siendo luego ambos llevados a Gaea. Van utilizaría el cristal para activar al guardián protector del reino, Escaflowne, el cual solamente puede ser activado por un miembro de la familia real. Cabe mencionar que este *guymelf* tiene la habilidad de convertirse en dragón y es uno de las claves para descubrir el misterio de Atlántida.









Cha la head cha la

Nube voladora atraviesa el cielo
Vuela lejos, vuela lejos
El panorama se extiende
enfrente de mi cuerpo
La tierra enojada patea mi cara
Como un volcán que hace
erupción
El hielo de adentro se derrite
Si hay un dinosaurio adentro
quiero entrar
para obtener las esferas
Cha-la Head Cha-la
¿Qué puso de mal humor al
extraño monstruo?
Cha-la Head Cha-la
Una cabeza vacía es la mejor
manera de seguir soñando
Cha-la Head Cha-la
Con una cara feliz también hoy,
Ai Yai, Yai, Chispea.

Hikaru Kumo o tsuki-nuke fly (Fly away)
Karadajuu ni hirogaru panorama
Kao o Kerareta chikyuu ga okotte (Okotte)
Kazan obakuhatsu saseru,
¡Toketa koori no naka ni,
¡Kyouryuu ga itara tama nori-shi-komitai
ne!
Cha-la Head Cha-la
Nani ga okite mo kibun wa,
Heno-heno kappa,
Cha-la Head Cha-la
Mune ga pachi pachi suro hodo
Sawagu genkidama ¡¡Sparking!!
Sora o Kyuukouka jet coaster (Coaster)
Ochite-yuku yo panikku no sono e
Keshiki sakasa ni naru to yukai sa (Yukai
sa)
Yama sae oshiri ni mieru
Nayamu jikan wa nai yo
¡Dokoka ni hisomu kikurri ni aitai kara!
Cha-la Head Cha-la
Atama karappo no hou ga yume tsume-
komeru
Cha-la Head Cha-la
¡Egao urutora zetto de Kyou mo ai yai yai
yai!
Cha-la Head Cha-la
Nani ga okite mo kibun wa
Heno-heno Kappa
Cha-la Head Cha-la
Mune ga pachi pachi suro hodo
Sawagu genkidama ¡¡Sparking!!



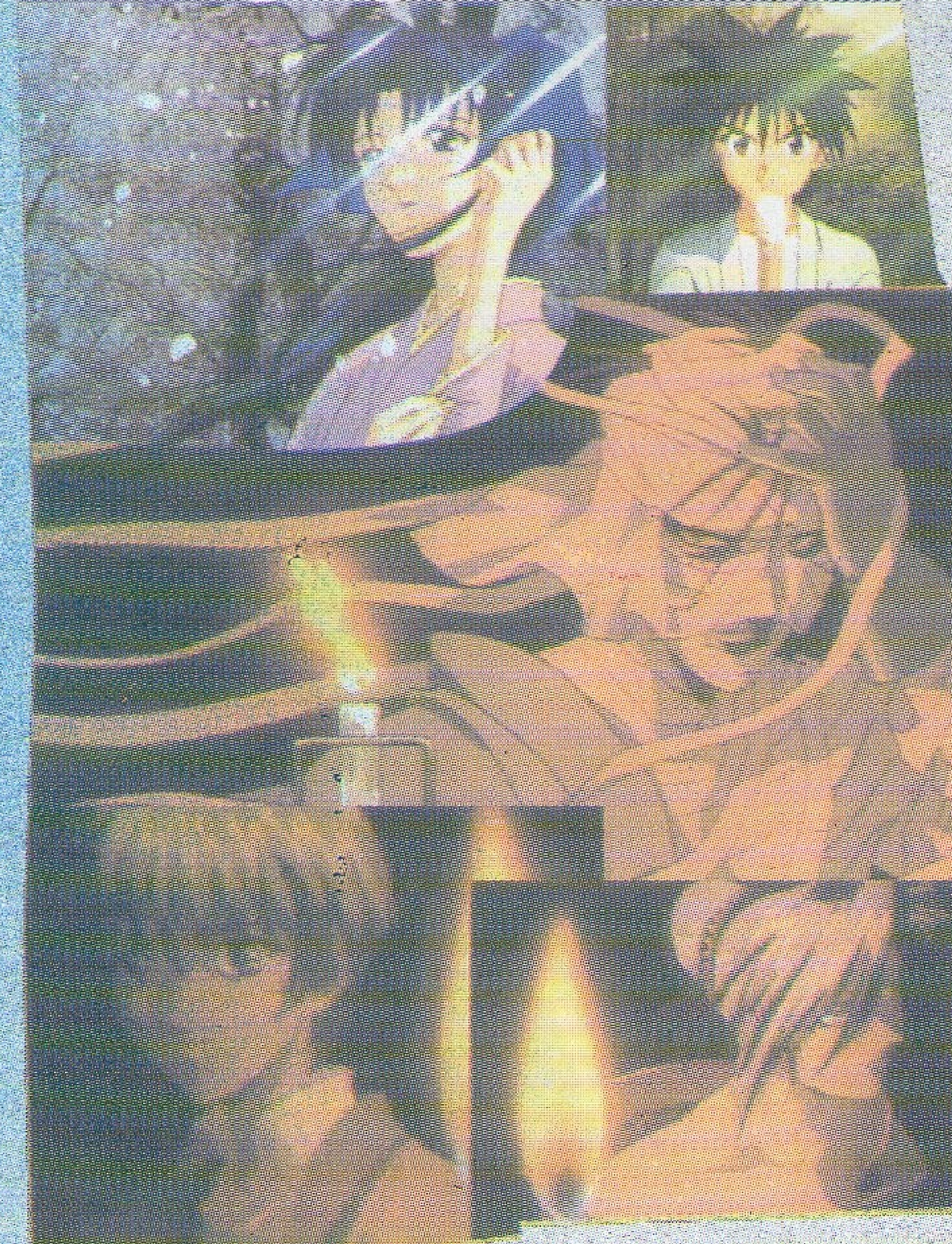


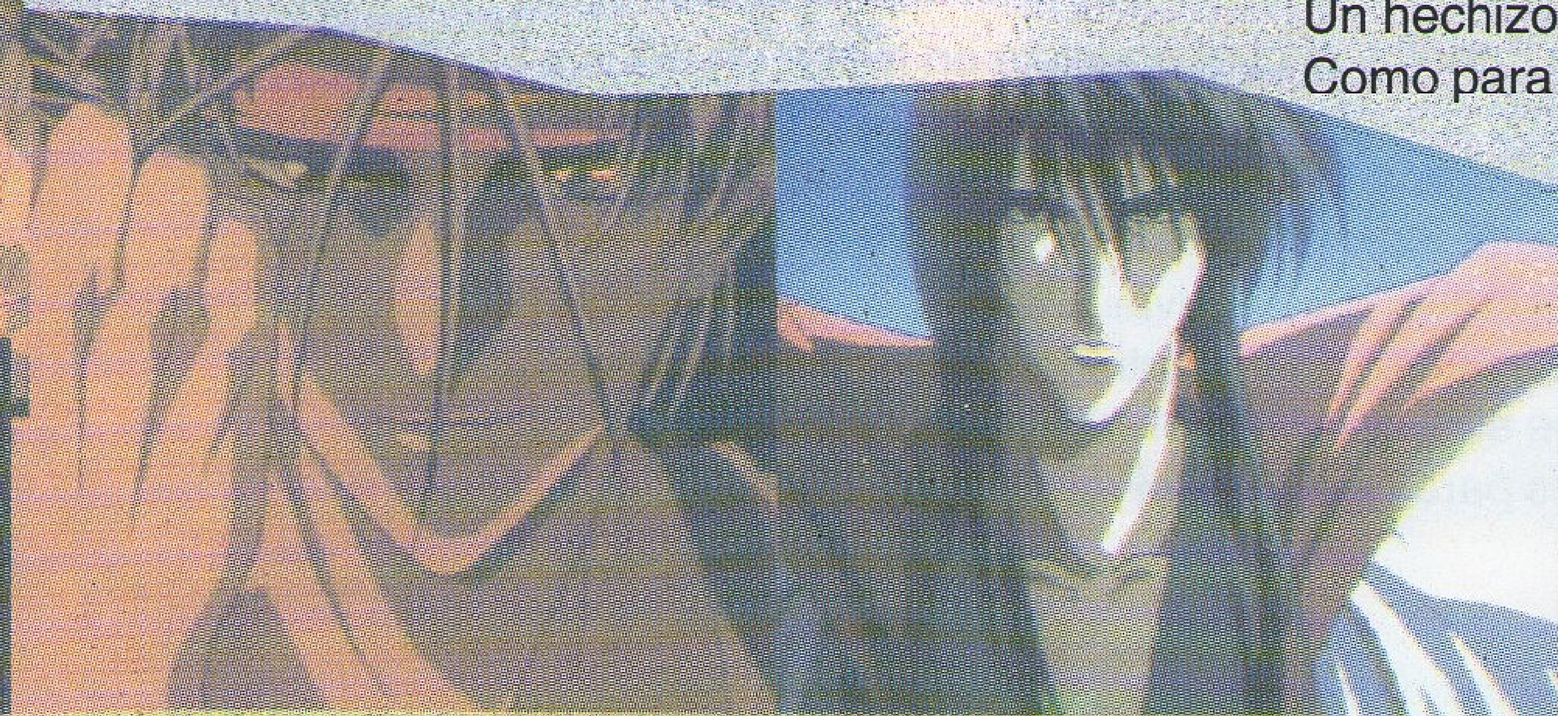
½ (Nibun no ichi)

Senaka ni mimi wo pitotsukete, dakishimeta
Kyokaise mitaina karada ga jama dame
Dottsuka ichai sou nanosa...
Dama teru to chigire soudakara, konna kimochi
Hankoi san motoru (meter) inai no sekai de
motto,
Motto hitsuite tainosa.
Kawaribanko de petaru (petal) wo koi de
Ojigi no himawari tohri koshite
Gungukaze wo nomi konde, so, dobe sojan
Hajime kanjita kimi no tai on
Dare yorimo tsuyoku naritai!
Attakai risumu (rhythm)
Niko no shinzo ga kutsuite
Kuchibiru to kuchibiru, me to me, te to te
Kami-sama wa nani mo kinshi naka shitenai
Aishiteru, aishiteru, aishiteru
Atashi mada koritenai, otonaja wakannai
Kurushikute, setsuna kute...
Miseta kute, panku shichau...
Sopo muite matsu teru kara
Potsuke no mayoteru te de
Hope ni furete...
Koishiteru chikara ni mahou wo kakete, taiyo ga

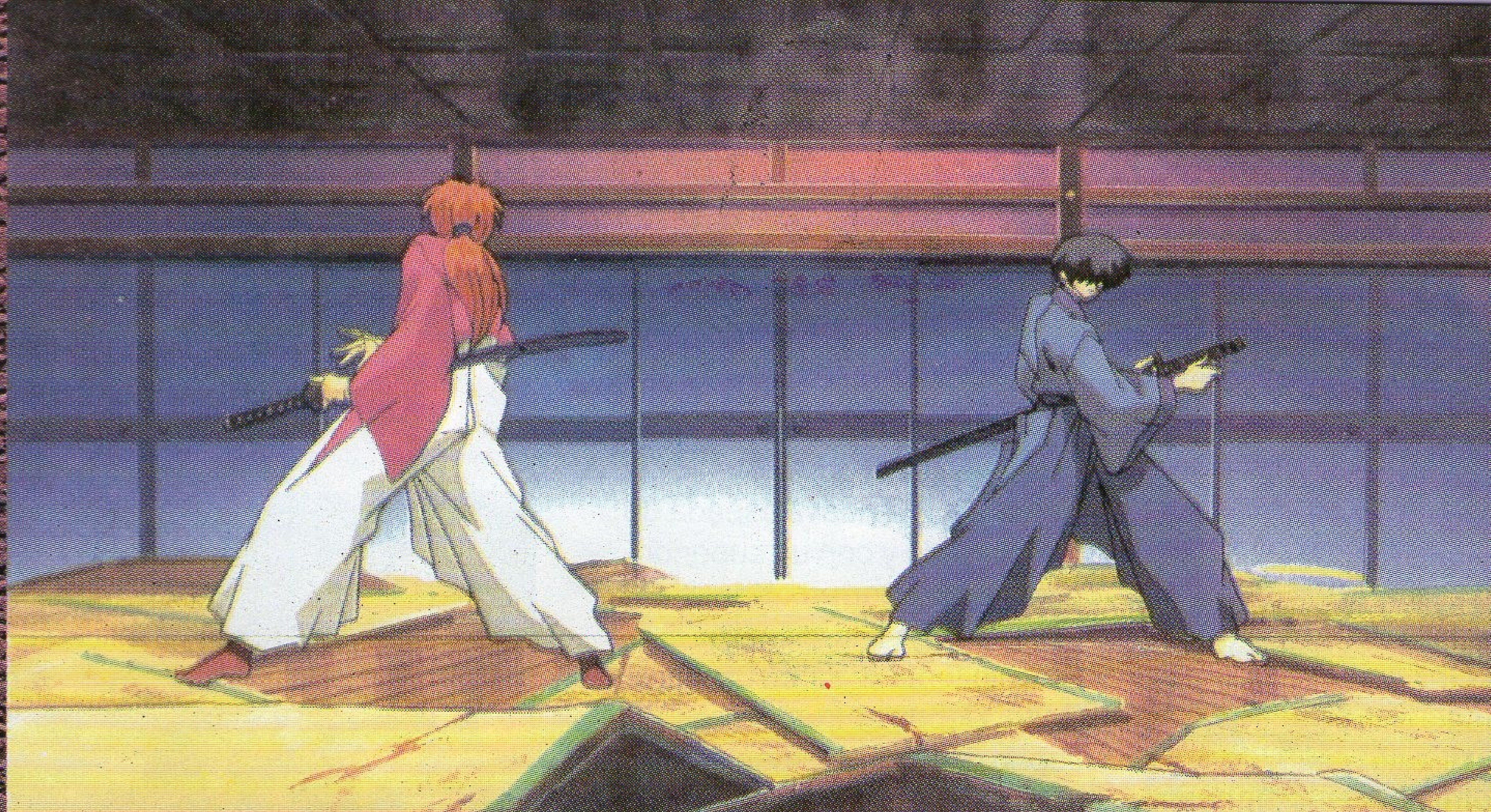
Medio

Pongo mi oído en tu espalda, y te abrazo.
Mi cuerpo me molesta como si fuera una línea
divisoria
Me siento tan insegura de que pudieras desaparecer.
Mis sentimientos me vuelven loca si los mantengo
dentro
Siempre quiero estar cerca de ti, nunca estés mas
de tres metros lejos de mi
Hagamos turnos jalando pétalos
Cruzando a través de girasoles que nos saludan
Cabalgando en el viento.. para que pueda volar
La primera vez que sentí tu calor
¡Quiero ser más fuerte que cualquiera!
Con un ritmo cálido
Dos corazones laten como uno
Labio y labio, ojo y ojo, mano y mano
Dios no nos perdonará nada de esto
Te amo, te amo, te amo
Todavía no estoy cansada, pero un adulto no lo
entendería
Es tan doloroso, tan angustiante
Quiero demostrar mis sentimientos, es casi nuevo
Te estoy esperando pretendiendo que no te espero
Es por eso que... toca mi mejilla con tus manos
Que tiemblan en tus bolsillos
Un hechizo en mi amante corazón.
Como para no dejar que el sol descienda















Al verse vencido por la espada celestial de Soujiro, Kenshin se da cuenta que para derrotar al Jupon Gatana no sólo necesitará obtener una nueva sakaba sino que, además, deberá ir donde su maestro Seijuro para aprender la ultima técnica de la escuela Hiten Mitsurugi Ryu...

RUROUNI

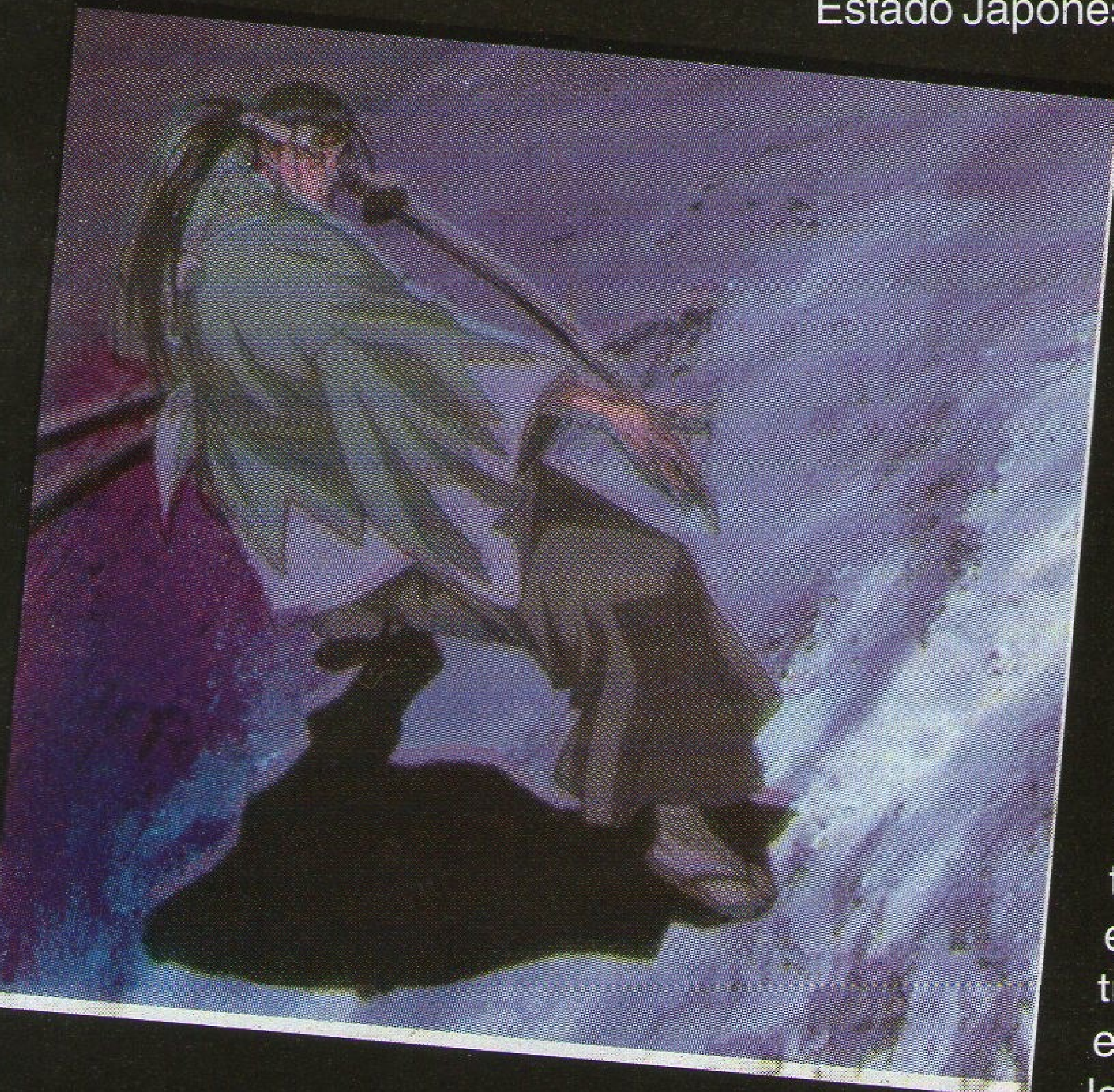
RETRATO CONJUNTO

Samurai X, más allá de ser una historia de combates y sorprendentes guerreros, es un retrato de grupos, luchas por los ideales y de una segunda oportunidad para enfretarse al pasado. Es importante una constante referencia al grupo que se ha pertenecido, como un símbolo de la identidad.

Los Oniwabanshu, un grupo de ninjas espías hace mucho tiempo bajo el mando del abuelo de Misao, luego liderado por Aoshi Shinomori desde los catorce años de edad. Grupo con una fidelidad muy alta al líder, en donde las decisiones se respetan sin dudar. Comparten un alto espíritu de confraternidad y un sentido del honor guerrero que los hace sentir desubicados en una época de relativa tranquilidad. Aunque han trabajado para el gobierno en la época de la restauración Meiji, no existe una claro ideal político que los integre. Por ello pueden estar a cargo de las órdenes de Kandriu Kageda sin ningún problema, pudiendo librarse de él cuando de demostrar su fuerza se trate. Los nuevos oniwabanshus que se reúnen en el Aioya, son unos jóvenes carentes de la fortaleza perteneciente a sus antecesores.



El Shinsengumi es un grupo rebelde de samurais cuyo objetivo es asesinar a los miembros del Ishsin Shishi (miembros del Estado Japonés en la nueva era Meiji). Este grupo utiliza la técnica del *Gatotsu,* ataque sorpresivo dispuesto para para vencer al enemigo de un sólo golpe. El maestro de esta técnica es Toshizo Hijikata, y los seguidores se caracterizan por usar el Gatotsu hasta que dé resultados. Este clan está subdividido en tropas, Saito Hajime es el comandante de la tercera tropa: Shinsen, donde Shouse Okita es el miembro más fuerte pero muere de tuberculosis. Tuvieron en jaque a los miembros más importantes del Ishin Shishi: en julio de 1864, tres años antes de iniciarse la era Meiji, el ejército del rey (Issshin Shishi) habían perdido 400 soldados mientras que los partidarios del Shogunato sólo sufrieron 60 bajas. Para entonces, 28 mil hogares padecieron el horror de la guerra.



En plena revolución Meiji, **la tropa Sekiho** era un ejército conformado en su mayoría por pobladores fieles al gobierno. Éstos eran liderados por Souzo Sagara, arrojado combatiente que desataba una gran admiración sobre los jóvenes de su grupo. El gobierno mandó exterminar esta tropa porque no quería cumplir con los ofrecimientos hechos en la época de guerra. Sanosuke llevará entonces el apellido de su líder. Él y Katsu, el amigo que provee de explosivos a Sano, pertenecieron a esta tropa.





Dojo Kamiya Kashin: conforma un hogar, en donde Kenshin representa la imagen de protección y admiración para el grupo. La paciencia y cercanía de Himura hacia las hijas del doctor Gensai, y el dejar que Yahiko se enfrente solo a sus rivales, le da un carácter más humano a esta nueva etapa del Battoussai. Hacia Kaoru, una aparente indiferencia manejando del mejor modo sus sentimietnos, tornándolo en el sujeto ideal. Más que un poderoso samurai, alguien que puede caer herido. Existe entonces una persona que espera al Battousai,

Portando una nueva espada de filo invertido y con un superior nivel como guerrero, Kenshin Himura llega a la mansión de Shishio junto a Sanosuke y Saito. Deben enfrentarse al Jupon Gatana, la organización subversiva que reúne a diez de los más poderosos samurais del Japón. Ellos son guiados por la hermosa Yumi Yomagata, quien les explica que los duelos se realizan de uno a uno. Una vez dentro, ninguno de los contrincantes puede retirarse.



Habitación 1: Anzi Yuukyujan

Él era un pacífico monje dedicado al cuidado de unos huérfanos, quienes eran marginados en la villa por ser hijos de enemigos del gobierno Meiji. Decidido a evitar conflictos, acordó mudarse con sus protegidos del poblado; encomendados en la fe hacia To Ko He (Buda). El mismo día que regresaba para mudarse, una hoguera de maderos y niños inocentes lo recibió en el lugar donde se encontraba su templo. Bajo los escombros, quedaron tan sólo las cenizas que ahora adornan sus ojos.



En la primera habitación, adornada cual templo con una enorme efigie, aguarda el renegado monje Anji; el mismo que enseñó a Sanosuke la técnica *Futae noKiwami *** Ésta permite aumentar la fuerza del golpe, desintegrando su objetivo de un solo impacto. Cumpliendo con lo que cree ser su misón, Anji no va a permitir que nadie impida su venganza contra el gobierno Meiji. Sanosuke le sale al paso, queriendo demostrar (a Saito y Kenshin) que puede ser útil en la misión.

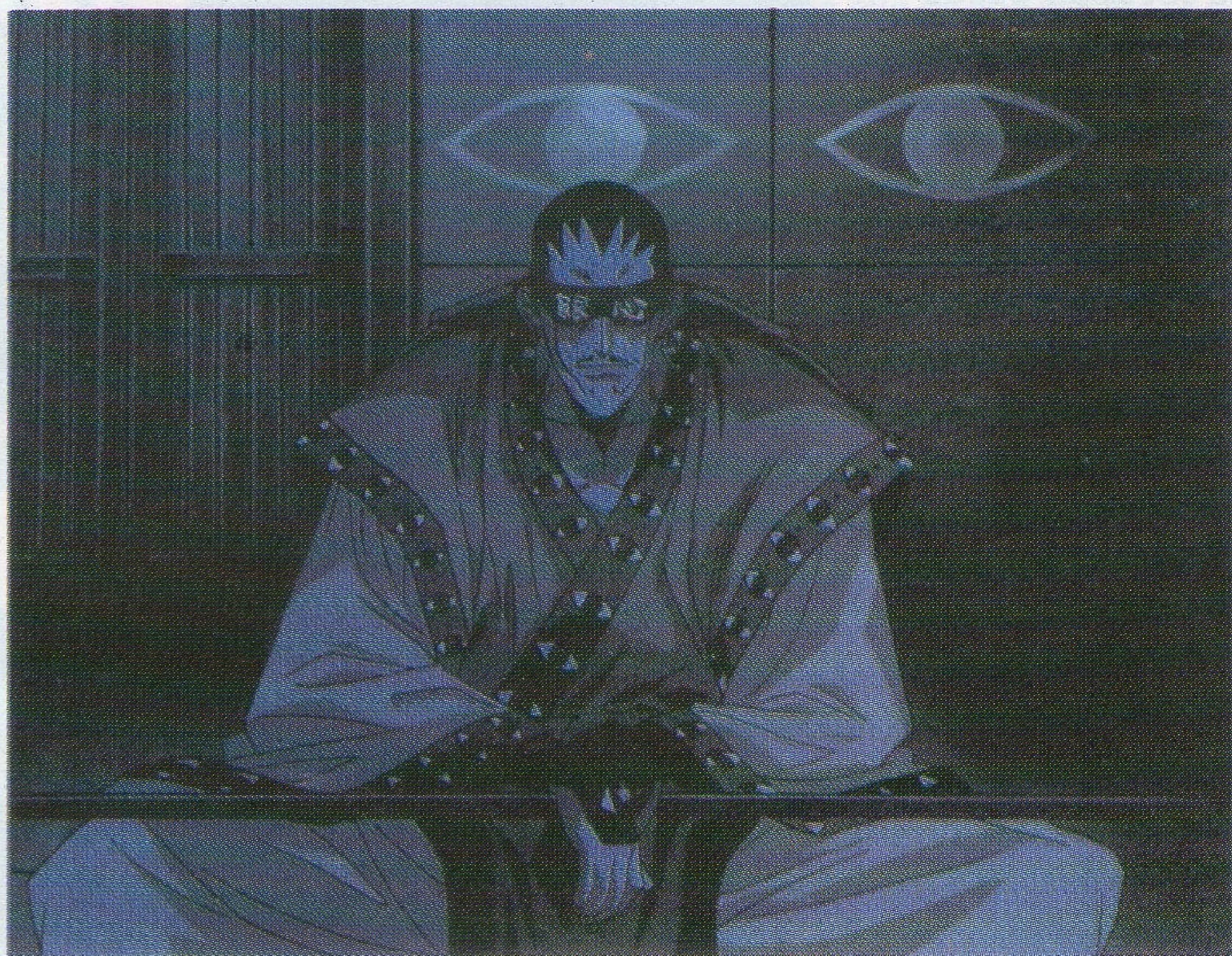
Los golpes se suceden unos a otros, a mano limpia. Anji sorprende utilizando el Futae NoKiwami con todo el cuerpo y para resistir los golpes. Sano sólo domina esta técnica con la mano derecha. Su alumno intenta por todos los medios de hacerle



KENSHIN

entender que lo ocurrido no justifca el asesinato. Contiene los poderosos golpes de Anji y, más allá de no manejar el Futae NoKiwami como su maestro, no va a rendirse, convencido que se debe terminar la época de guerra. Un combate demoledor, en donde el poderosísimo maestro y un terco alumno se demuelen a golpes, cayéndo una y otra vez en un enfrentamiento breve pero cargado de energía. Dos zombis al borde de la vida y la muerte con la fuerza fluyendo en dos sentidos, tumbando y reanimando a ambos combatientes, llenos de convicciones. Tiempo después, el monje cumplirá una larga condena por sus crímenes.







El encuentro con La Espada Ciega

El sanguinario Usui se quedó sin vista en un enfrentamiento contra Makoto Shishio. Su habilidad consiste en adivinar los ataques de sus oponentes, al sentir los movimientos del corazón. Saito, el lobo de Maibu, será su contrincante.

Un ágil *Gatotsu* corta el aire, pero su trayectoria es prevista por la espada ciega (técnica de *Shin Gun*). Al ser adivinado en sus primeros acercamientos con el Gatotsu, el antiguo samurai shinsengumi recibe cortes en las piernas. Su katana se estrella contra un duro escudo. Pareciera ser que tontamente repite el error al ser bloqueado una y otra vez. El desaliñado Usui se muestra confiado, burlándose del Shinsengumi (quienes repiten la misma técnica hasta morir). Sin embargo, Saito da a conocer la técnica heredada del Gatotsu: la Cuarta Postura. Hajime saca a la luz el lado oculto de Usui: el cobarde que sabe que jamás podrá derrotar a Shishio. Su experiencia como guerrero lo lleva a detectar lo que su oponente está tramando.

Para el lobo no importan los medios, sólo los resultados. Si perdió cincuenta hombre contra Usui, ése es el precio de la guerra. Si pudo haber perdido sus piernas era para descubrir la técnica de su enemigo. Si se quedó a sólas con Usui, es para que Himura no observe sus ataques. No importan los medios, sólo los resultados: ley de Guerra.



por quien debe vencer y regresar. La directora del dojo va transformándose a lo largo de la historia: de la chica traviesa y pegalona que tiene a Himura sometido, pasa a convertirse en la risueña chica de finos modales y kimonos elegantes, que espera a su valiente amado regresando de la guerra. Perdida para siempre la Kaoru temperamental y de grotescos gestos, Misao suple su lugar con las rabietas de niña engreída. Yahiko no puede hacer que Kenshin le enseñe a usar la espada mientras no demuestre haber aprendido bien la lección del Kamiya Kasshin: proteger al indefenso. Mientras que Sanosuke es un entusiasta compañero pero su vehemencia puede llevarlo a cometer errores estratégicos. Para eso, un reflexivo Battousai demuestra su condición de guerrero con mayor experiencia (fue uno de los pilares para el paso de la nueva era).





Hoji Sadojima apuesta por Shishio como el hombre que puede llegar a tomar el gobierno. al final de cuentas es ambicioso, un fiero guerrero, enemigo del gobierno a muerte y un sujeto que no le teme a lo moderno (no tiene ningún reparo en que se utilicen armas ni es ajeno al poder que representa el petróleo). Pero dentro del **Jupon Gatana** no todos tienen algún proyecto político claro. La mayoría son sólo combatientes vivendo en el rencor y por la venganza contra el gobierno, temerosos de la nueva época en donde los guerreros ya no tendrían lugar* (ellos están hechos tan sólo para combatir). Soujiro es el representante directo del líder para tratar con sus miembros más ilustres. Trata a todos con suma cortesía y una indescifrable sonrisa en el rostro que lo torna más impersonal. A pesar parecer un joven que se comporta ante personas importantes, es considerado por los demás miembros con un cierto aire de desconfianza y también de celos. Usui, la espada ciega, es un sujeto sin muchas complicaciones por los ideales de Makoto Shishio. Le gusta ser un asesino. Actitud que lo lleva a ser visto de mala manera por Anji, quien lo detiene cuando se encontraba próximo a asesinar a Misao. Mantiene una actitud distante como la de Aoshi, miembro que refuerza a las diez espadas abriéndose la oportunidad de combatir una vez más con el Battousai.

Amakusa va llevar a cabo su proyecto, rodeado por un grupo de creyentes, hábiles políticos y negociantes. Amakusa y su hermana Magdaria son considerados por su gente como verdaderos hijos de Dios que llegaron a reinvindicarlos; pero su influencia sobre las personas y su poder como luchador se presta para que un grupo de ambiciosos vea la posibilidad de lograr un puesto en su reino.

DE AMORES Y ESPADAS

Alrededor de una leyenda siempre hubo un pasado muy duro, un maestro admirable y un gran amor. Aquel por el que se entrega la vida, aquel amor por el que tenemos que vencer y regresar. Quizás sea en el shoujo donde sus intrincados caminos alcanzan su mayor expresión. Sin embargo, en el shonen (específicamente en el género jidaimono*) las relaciones afectivas en su mayoría llegan al nivel de los amores *eternos e imposibles*.

Rurouni Kenshin no es la excepción. Es así que la correspondencia sentimental entre cada uno de sus personajes constituye uno de los factores más importantes en el crecimiento de su popularidad. Mientras los conflictos políticos, el tormentoso pasado de Kenshin, el choque de religiones, entre otras cosas, se conjugan para recrear la historia de un ex-asesino político convertido en un pacífico vagabundo, el amor se va introduciendo en la trama, sin forzar a nada ni a nadie.



Mi sonrisa eres tú

Durante el Bakumatsu** existió un eficaz asesino conocido como Hitokiri Battousai quien con su espada acabó con la vida de muchos partidarios del shogunato. Un buen día, en el que Battousai mataba como de costumbre, una jovencita vio toda la escena y se desmayó. El homicida no tuvo el valor de matarla y la llevó en brazos hacia donde vivía.

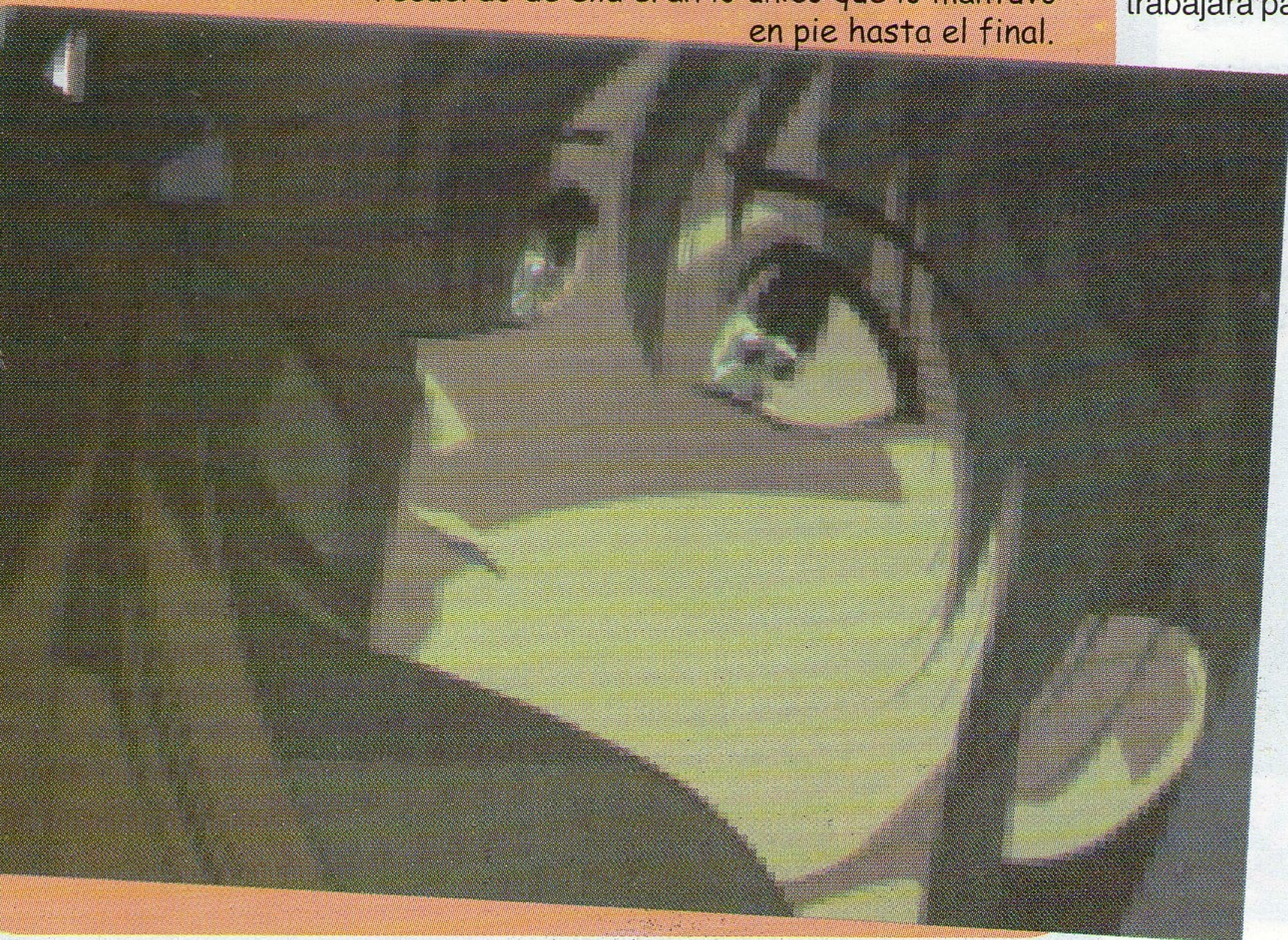
Este extraño encuentro fue el comienzo de la relación entre Kenshin y Tomoe. Si bien desde principio la presencia de la muchacha ponía nervioso a Himura, su inexpresiva personalidad (misma *Rei* de *Evangelion*) no dejaba notar lo que en realidad sentía pero el destino quizo que la separción del grupo de Battousai, por razones estratégicas, fuera la excusa perfecta para que ambos se quedaran juntos y así, sin más ni más, Kenshin y Tomoe se casaron.

Fueron cinco meses de feliz matrimonio que cambiaron por completo a Himura, así el antes frío hombre era ahora un risueño y bondadoso sujeto, es decir, el Kenshin que todos conocemos, se lo debemos a Tomoe y aunque ella continuaba con su mismo carácter ello no significaba que no amara a su esposo, por el contrario él era su única razón de vivir, después de todo fue la primera persona que conoció al verdadero Kenshin y no sólo al cruel Battousai.

Amor en silencio

Kaoru Kamiya no imaginó que el darle albergue a un vagabundo cambiaría por completo su vida. Si bien al principio consideraba a Kenshin como su criado, aquel sujeto que hacía las compras, cocinaba, limpiaba, lavaba, etc, etc, además de propinarle los más insanos golpes, el tierno carácter de Kenshin fue ganando su corazón poco a poco, sólo que la independiente muchacha se negaba a reconocerlo.

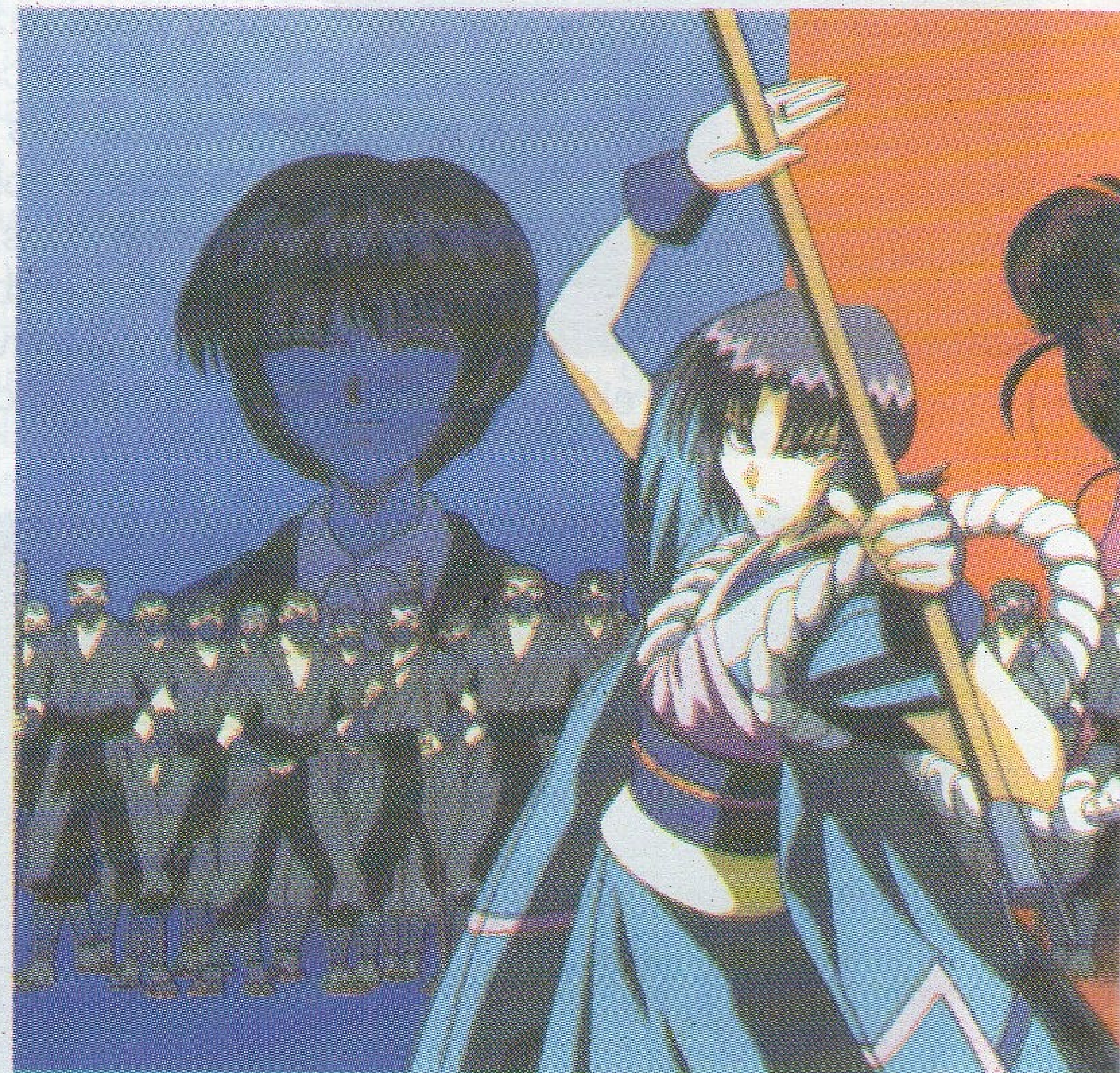
La súbita aparición de Makoto Shishio los separó, pues Kenshin al anteponer sus sentimientos patrióticos ante todo decidió marcharse hacia la batalla no sin antes despedirse de Kaoru en una de las escenas más tristes que se hayan visto. El inevitable enfrentamiento significaba la derrota segura para Himura pero la terquedad de Kaoru la condujo a un seguimiento y posterior encuentro del mismo. Su presencia fue el factor decisivo en la batalla pues cada vez que Kenshin parecía caer derrotado la promesa de regresar juntos y el recuerdo de ella eran lo único que lo mantuvo en pie hasta el final.



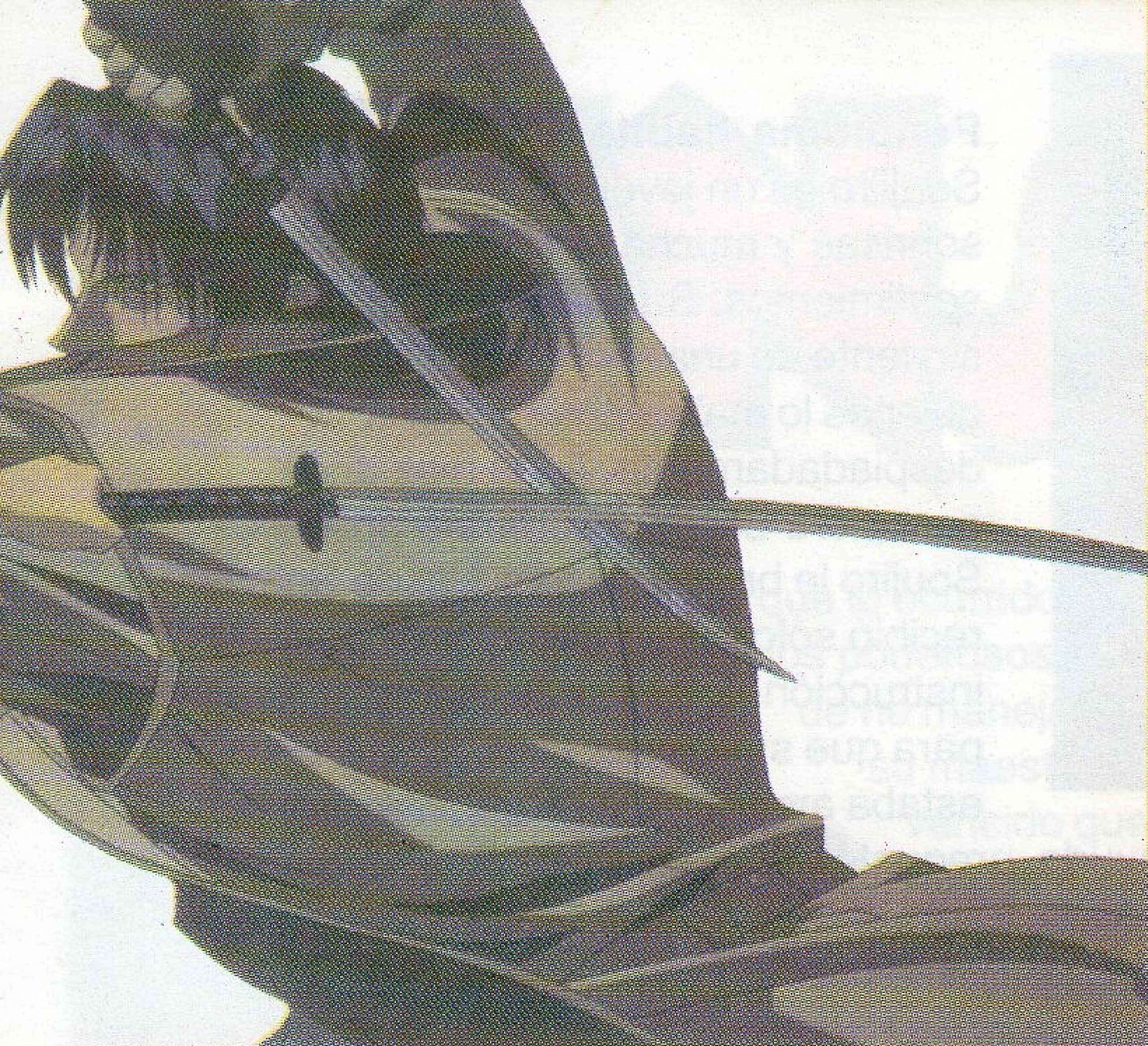
Mientras tanto, en Kyoto, los luchadores más débiles del Jupon Gatana intentarán destruir el Aoiya (restaurante donde se encuentran los Oniwabanshu, Kaoru y Yahiko). Macabro plan de Hoji Sadojima, quien demuestra su utilidad para llevar a cabo el *Kuni Tori* (plan para tomar el gobierno). Uno de los rivales menos convincentes es Flying Henya, poseedor de un vestuario que le permite volar, bombardeando a su enemigo con dinamita. Éste se enfrenta a un inspirado Yahiko Miyojin, quien demostrará ser un aplicado estudiante de la escuela Kamiya Kasshin y hábil aprendiz de Kenshin. Otro rival un tanto curioso es Iwambo. Gigante que, debido a su obesidad, puede repeler cualquier ataque de sus oponentes con su cuerpo. Dueño de una sonrisa estúpida, resulta una gran decepción dentro de las diez espadas. Un combatiente causa revuelo en los ojos de Yahiko. Es Honjo Kamatari, *la hoz gigante.* Un sujeto andrógino que se siente frustrado de no poder ser para Shishio el guerrero que espera (Soujiro) ni la mujer que colme sus expectativas (Yumi Yomagata). La sorpresa para los defensores del Aioya es la presencia de Fuji; un gigante de cinco metros manipulado por el viejo enano Saiduchi. Fuji nunca ha sido tratado como un ser humano debido a su tamaño. Seijuro, al enfrentarlo, hace renacer la furia de guerrero en el gigante. La decimotercera espada de la escuela Hiten sale al frente de Fuji, cumpliendo la promesa hecha con a su alumno: proteger a los seres que Himura aprecia.

Fracasado el Kuni Tori, Henya trabajará para el gobierno como guardacostas (sobrevolando el litoral), Fuji efectuará trabajos pesados a la vez que Saiduchi se convertirá en un funcionario encargado de administrar personal. Kamatari estuvo a punto de suicidarse pero una mentira piadosa de Cho, *el coleccionador de espadas*, pudo evitarlo.













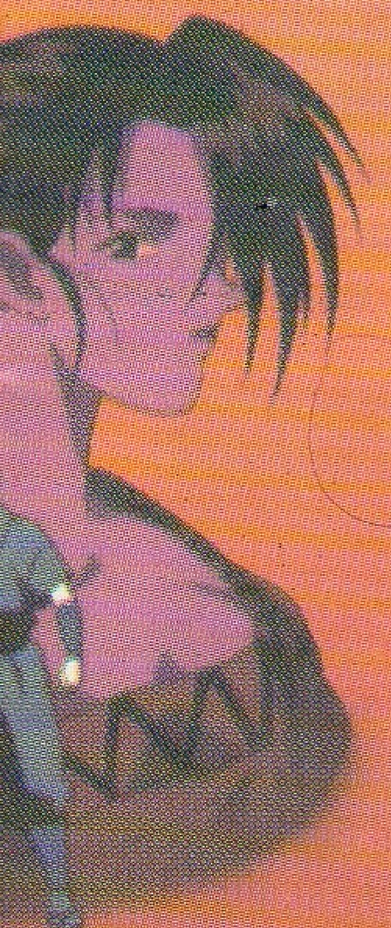


Aoshi Shinomori vuelve a enfrentarse con Kenshin en la mansión. Es hora de cumplir la promesa que les hizo a sus camaradas fallecidos.

Navegando sin ti

Shura, la líder del Kayryuu (dragones del mar), tuvo la enorme responsabilidad de mandar a un grupo de aguerridos piratas. Su fuerte temperamento era tan sólo igualado por su belleza, pese a ello jamás pensó en su condición de mujer hasta el día en que Kenshin se cruzó en su camino.

La traición de sus hombres, quienes se negaban a recibir las órdenes de una mujer, dejó sin propósito la existencia de Shura y sólo le quedaba la muerte. Sin embargo, Kenshin no permitió que ella se quitara la vida lo cual hizo dudar a Shura sobre sus propios sentimientos pero el peso de ser líder sumado a la existencia de Kaoru la hicieron desistir del amor, despidiéndose así de la vida de Kenshin, bajo el pretexto de cumplir el sueño de su padre (vivir libre junto al mar y no ser esclavo de nadie), no sin antes prometerle a que si algún día se vuelven a encontrar le gustaría que fuesen amigos.



Sólo el tiempo decidirá

Algunos afirman que para el amor no hay edad y eso es exactamente lo que debe pensar Misao Makimachi quien vive las 24 horas del día pensando en su adorado Aoshi (y quién no!). Esta temperamental muchacha recorrió varios pueblos en busca de alguna pista que la conduzca hacia su amado y, es en uno de esos viajes, en que conoció a Kenshin a quien *su* Aoshi culpa por la muerte de sus antiguos comnpañeros del Oniwabanshuu.

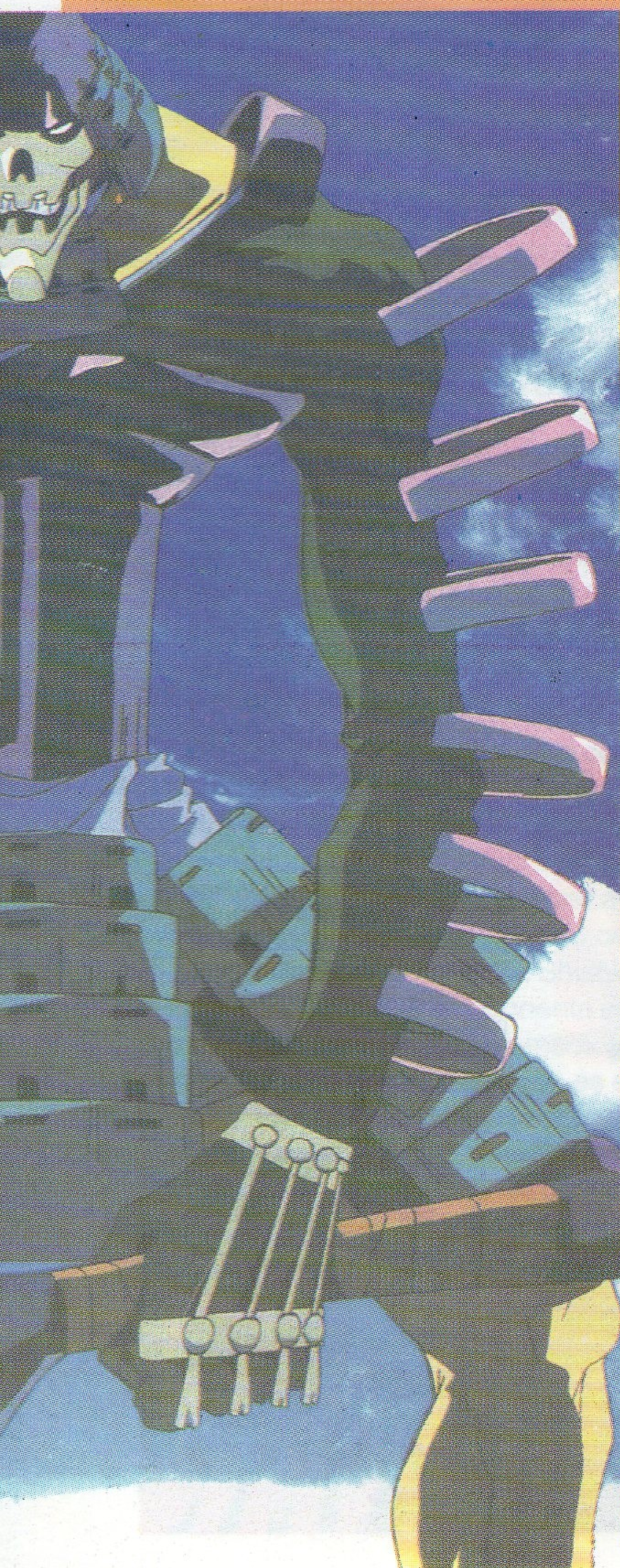
El fuerte sentimiento de venganza que albergaba Shinomori hizo que se uniera al grupo de Shishio de tal manera que el enfrentamiento con Himura fuera inevitable, siendo derrotado por segunda vez pero comprendiendo su error uniéndose así a Kenshin.

Una vez desaparecido el peligro, Aoshi no tuvo mejor idea que refugiarse casi todo el día en un templo, tratando de hallar la paz que tanta falta le hace dejando de lado a la pobre Misao, aunque lo que en realidad pretende el ex-líder de los Oniwabanshu es esperar a que el tiempo siga su curso, es decir que Misao crezca y entonces... sí pues. Total ella lo esperará todo lo que él quiera.

Hasta la muerte

Yumi Yomagata. La bruja de la noche, la bella amante de Shishio (¿qué le vio?) no tuvo una vida muy feliz que digamos hasta que conoció a Makoto Shishio del cual estaba perdidamente enamorada a tal punto que cuando este desgraciado la atravesó como anticucho al interponerse entre Kenshin y él, murió feliz pues, según ella misma, al menos así le fue útil a su Shishiosama.

Por inverosímil que parezca, Shishio sí amaba a Yumi y esto se demuestra (sólo en el manga) cuando luego de que ella cayera víctima de la estocada, él la recibe en brazos y la besa tiernamente antes que falleciera para luego reunirse en el infierno por siempre. La relación entre estos dos personajes puede parecer algo enfermiza pero es innegable que el amor tiene diversas formas, algunas de ellas bastante extrañas como ésta.



Aunque ninguno de los personajes ha declarado abiertamente sus sentimientos hacia aquel por quien no dudarían en dar su vida, no importa pues en este caso las palabras salen sobrando, después de todo las acciones lo demuestran todo y, a decir verdad, tal parece que la fórmula de lo platónico sí funciona, de otra manera no se podría explicar el interés latente que despierta en la mayoría el momento exacto en que alguno decida gritarlo a los cuatro vientos.



* Jidaimono es el género popular que narra las historias del pasado.

** La era del Bakufu, o Bakumatsu, es la época de la revolución previo al ascenso del régimen Meiji al Gobierno.

Nobuhiro Watsuki
Ahora considerado como un mangaka histórico. El estilo y corte de sus historias han cambiado a tal punto que al ver sus primeros trabajos jamás se pensaría que es el mismo autor de la conocida Rurouni Kenshin.

Este 26 de mayo cumple 29 años. Watsuki se graduó en la escuela Nagaoka, en Niigata. Desde pequeño quería convertirse en mangaka y su primera influencia provino de su hermano mayor. Otros autores conocidos que lo han orientado son Fujiko sensei (el autor de Doraemon, personaje muy famoso y querido en Japón), Masakazu Katsura, Nanita Minako y algunos otros. Su mangaka favorito es Takashi Obata y su manga preferido es *Black Jack* de Ozamu Tezuka, el *kami-sama* del anime.

Cuando estaba en primaria dibujaba en cuadernos, en la secundaria empezó a poner más interés y en la preparatoria recibió el premio *Pop Step* (otorgado por la revista *Weekly Shonen Jump* para buscar nuevos valores) gracias a su trabajo *Podmark*, que trataba de robots en un ambiente estudiantil. Luego Nobuhiro trabajó un tiempo como ayudante de Obata sensei en los mangas *Arabian Lamp Lamp* y *Chikara mito densetsu*, pero se separó temporalmente del equipo para terminar un manga propio.

Antes de Rurouni Kenshin, fueron publicadas sus obras *Rurouni - Meiji kenkau Romantan* y *Sengoku no Mikazuki*. La primera fue muy popular y los editores le encomendaron crear un drama medieval al estilo de estas historias. Así nació la historia del samurai vagabundo con un pasado escondido. Watsuki escogió como fondo histórico el comienzo de la era Meiji, pues hacer una historia en el Bakufu era muy complicado y no podía ser usado para una obra corta (pues eso era lo que iba ser Rurouni Kenshin, planeada originalmente para ser publicada sólo 30 semanas). Por esta misma razón, no pudo utilizar a personajes verdaderos y tuvo que crearlos. Los hechos históricos como el asesinato de Toshimichi Okubo en Kioi Zaka fueron añadidos después a la trama.

Aparte de los mangas, a Watsuki sensei le gustan mucho los cómics y sus preferidos son *X-men* y *Spiderman*. Entre los juegos de video que más le gustan se encuentran *Samurai Showdown, Tekken* y *Vampire Hunter*. Sus grupos musicales favoritos son *Kinniku Shoujo Tai* y ANZI. El personaje Yukyuuzan Anji, de las diez espadas, fue inspirado en el vocalista del grupo ANZI.

De los personajes de Rurouni Kenshin, su favorita entre los amigos de Kenshin es Misao Makimachi (su apellido fue tomado del nombre de un lugar en Niigata). Entre los enemigos están Hoji, pues era el único de las diez espadas que realmente se preocupaba por el futuro de Japón, y Udo Jine (el que rapta a Kaoru al inicio de la temporada). Le gusta este especialmente porque es una persona muy extraña y misteriosa, pero confiesa que de ninguna manera podría usarlo como personaje principal, pues la historia sería muy aburrida.

Entre los planes de Watsuki sensei se encuentran buenas noticias para los fanáticos de Hajime Saito y los Shinsengumi, pues Nobuhiro es un amante de este grupo y le gustaría escribir un manga sobre ellos, aunque sólo se tratara de una historia corta. Seguramente veremos a sus personajes favoritos de este grupo: Toshizo Hijikata, Souji Okita, Sanosuke Harada, Kamo Serizawa, Kanryuusai Takeda y Shinpachi Nagakura junto al ya conocido Hajime Saito en una historia que promete.





Penúltima habitación: Soujiro Seta
Soujiro es un joven de 18 años que, tras sonrisas y mucha cortesía, oculta sus sentimientos. Su infancia la pasó como sirviente de una familia de negociantes, quienes lo maltrataban despiadadamente. A los diez años conoció a Shishio, cortando policías. Soujiro le brindó las vendas; de Shishio recibió sólo una espada, sin mayor instrucción. Este hecho sirvió de excusa para que sus amos, descubriendo que estaba ayudando a un criminal, quieran matarlo. Clamó por ayuda, preguntó entre llantos si alguien podía ayudarlo; pidió protección. Nada. Ante esto, le quedaba una sola opción: su vida o la de sus asesinos. Escondiéndose de ellos, lo único que brilló en esa noche de tormento fue su espada.

La rapidez y el exacto cálculo de sus moviementos coinciden con su personalidad fría y calculadora. La alucinante velocidad de Soujiro convierte al salón en un mar revuelto, donde no se sabe cuándo va a dar el ataque. Más que su velocidad, el poder detectar la posición de su rival hace escapar a Kenshin de los ataques por milésimas. Soujiro, cada vez que falla, piensa que puede estar errado en sus ideas. Su principio, «sólo el más fuerte sobrevive», lo lleva a dudar de sí mismo y reflexionar sobre la política del Sr. Himura de defender a los desvalidos. El «Amakakeru Ryu no Hirameki» espera al atormentado *Tenken* (espada celestial).



La Batalla Final
Shinta Himura a los 15 años, convertido en Himura *el destajador,* fue informado por uno de sus jefes (Katsura Kogoro) que un sujeto llamado Shishio Makoto había sido asignado a cubrir su rol como hitokiri*** en Tokyo, mientras Kenshin protegería al Isshin Shishi de los ataques del Shinsengumi.

Shishio es un rencoroso guerrero que, junto a Hoji, (estratega militar del Jupon Gatana) tiene serios proyectos políticos para su país. No va a escatimar esfuerzos por vencer al gobierno. Pero cuando se enfrenta contra otro samurai, se transforma en un guerrero de verdad, capaz de pelear hasta el final. Shishio no debe combatir más de quince minutos; luego de ese tiempo quedará convertido en cenizas por una anomalía de su cuerpo. Himura y Makoto son guerreros muy similares, no darán tregua mientras su espíritu guerrero *(Kenki)* los haga revivir para morir combatiendo.



Este especial pretende ampliar la información sobre «Samurai X» publicada en el A-PLUS cero.
** Golpe de dos tiempos que multiplica la fuerza corporal, tanto para el ataque como para la defensa.
*** Cortador de gente



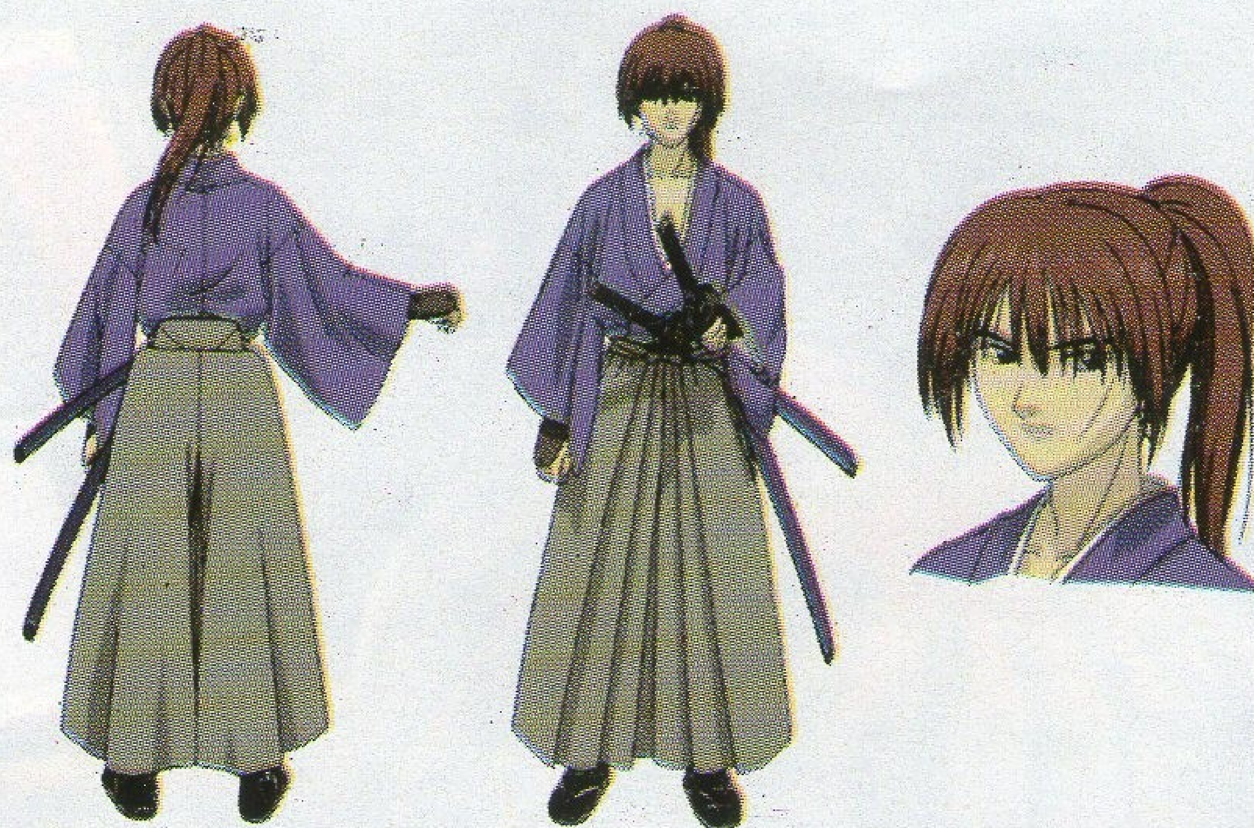




伸宏
和月
るろうに剣心
―明治剣客浪漫譚―



Rurouni Kenshin tiene un Video Secreto de TV inédito, se planea la salida de cuatro OVAs y cinco especiales de televisión.



Los OVAs

Programado para el 2/12/98 y con una duración aproximada de 22 minutos, salió el video titulado *Video Secreto de TV inédito*. La historia ocurre cuando Kenshin y Kaoru van a regresar a casa y de pronto una gran lluvia empieza, impidiéndoles el retorno.

En Japón ya está planeado el lanzamiento de cuatro OVAs *Capítulos Retrospectivos*. Episodios de aproximadamente treinta minutos cada uno. El primero se llama *El hombre que acuchilla* y su lanzamiento fue programado para el 20/2/99 en disco láser y VHS, mientras la versión de DVD está programada para el 1/4/99. El segundo OVA se titula *Lost Cat* y se planea su salida para el 21/4/99. El tercero es *Montaña de Media Noche* - 21/6/99. El último es *Cicatriz en forma de Cruz* y su fecha de lanzamiento aproximada es el 21/8/99. Los OVAs cubren gran parte del pasado de Kenshin, que cuenta luego de la aparición de Enishi Yukishiro, su ex-cuñado. También ha sido lanzada la banda sonora con dieciséis canciones y una duración de más o menos 53 minutos.



La serie televisiva cuenta con 101 episodios transmitidos los martes por Fuji TV y desarrollados por el estudio *Gallop*. Existen dos especiales (además de tres episodios recopilatorios) elaborados en otro estudio y pasados los domingos, paralelamente a la serie de televisión.

La chica que posa para el estudiante de arte. Impacto de amor en las aguas termales de Hakone Kagakusei no omotsu hito. Hakone no machikoi soudou

De camino a Tokio, Kenshin y sus amigos se detienen en Hakone. Allí se hospedan en el cuarto más caro. Sin embargo, Kenshin perdió su dinero, así que tienen que quedarse a trabajar en el lugar. Kaoru y Misao entran por casualidad al cuarto del estudiante de pintura Ryuzahuro Higashiyama, quien queda prendado de la bella Kaoru, pidiéndole luego que sea su modelo. El problema es que el pintor se ha enamorado de ella y Sanosuke accede a ayudarle sólo si puede golpear a Kenshin con una espada antes del atardecer (cosa casi imposible para el pintor, quien nunca antes había portado una). Así se ve al artista tratando una y otra vez de golpear a Kenshin para conseguir su objetivo.

¡La gran emoción de Kaoru! ¿¡Kenshin le pide matrimonio!? Kangeki Kaoru! Kenshin no puropo-zu!?

Todo comienza cuando Kaoru ve un hermoso anillo en una tienda y Tae (la dueña del retsaurante donde come Sanosuke) le explica que se trata de un aro de compromiso y que es más especial si se lo dan en el *Tanabata* (un festival japonés celebrado el 7 de julio). Kaoru imagina lo que sería si Kenshin le pidiera matrimonio y Tae decide ayudarla. Kenshin va a pescar y cuando está comiendo, se encuentra con una sortija. La dueña de la tienda le dice que se lo regale a Kaoru, indicándole que se lo ponga en el dedo anular de la mano izquierda. Kenshin le da el anillo a Kaoru, poniéndola muy contenta. Cuando Sanosuke va a pescar se encuentra con un muchacho que trata de suicidarse porque no encuentra el anillo de compromiso que le compró a su novia. Sano parece saber dónde está y Tae tiene que explicarles lo que realmente significa un anillo de compromiso. Kenshin no puede creerlo, Sanosuke y Yahiko tratarán de quitarle el anillo a Kaoru.

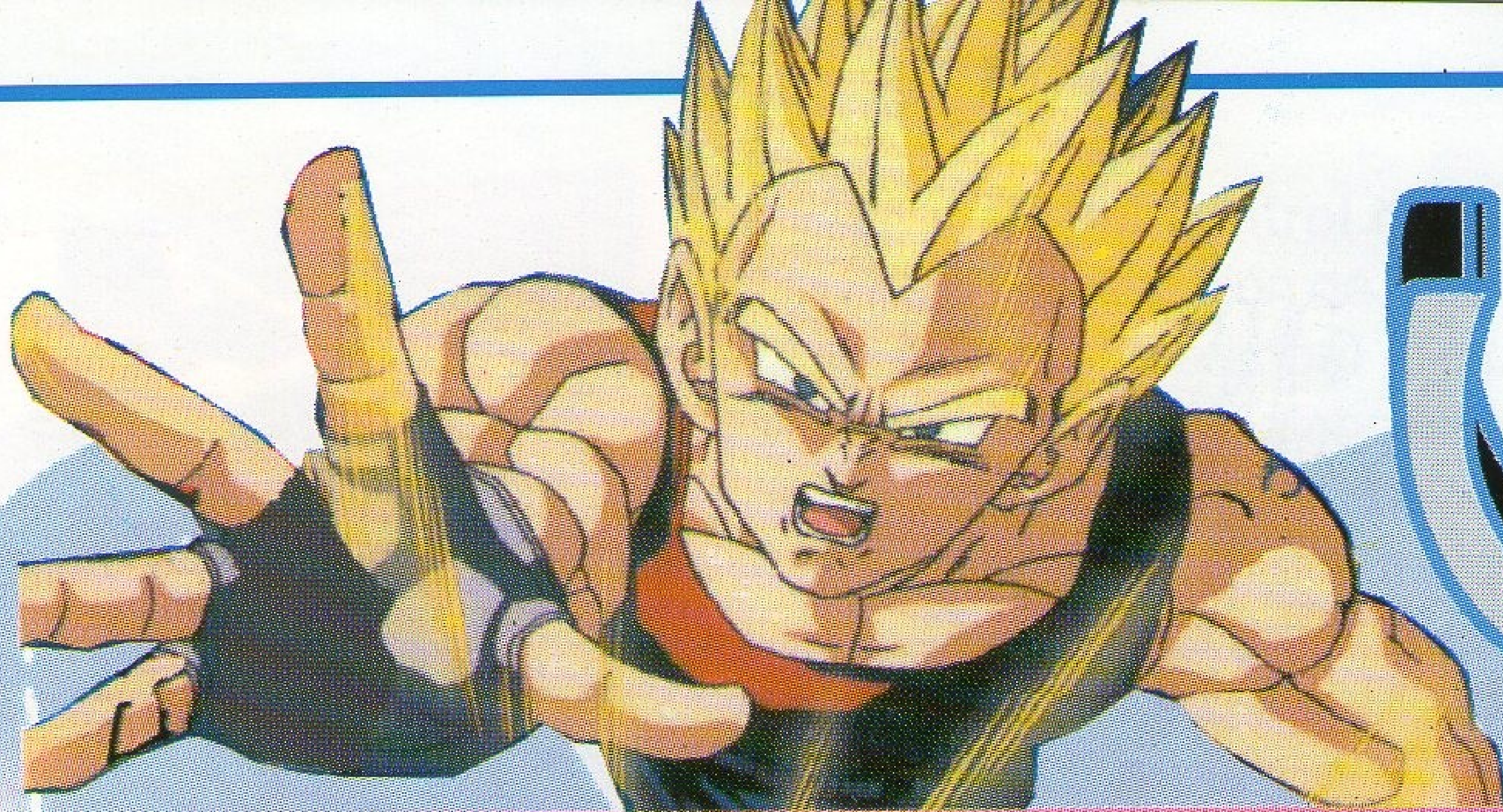


Película: Rurouni Kenshin. Isshin Shishi e no Chinkonka Rurouni Kenshin. Réquiem por el Isshin Shishi

En una visita a Yokohama, Kenshin conoce a dos personas que se conectan directamente con su pasado. Ellos son Toki Takatsuki, hermana de Gentatsu Takatsuki, quien en la época del Bakumatsu fue muerto por Kenshin. El otro es Takimi Shigure, mejor amigo de Gentatsu y protector de Toki desde la muerte de su hermano. Ambos se hacen amigos de Kenshin sin sospechar quién es realmente.

Sorpresivamente, Shigure planea una revolución contra el gobierno, comenzando por intentar matar al emisario del reino inglés que llegó a Yokohama. Ahora Kenshin debe impedir una revolución y pelear contra Shigure.





VEGETA



Si lo bueno viene en frasco chico, entonces Vegeta es la medida exacta para tal afirmación. Arrogante, déspota y orgulloso hasta la médula, es sin duda alguna uno de los personajes mejor elaborados del universo Dragon Ball que impresiona por lo cruel y sanguinario de sus actos, comportamiento de un verdadero Saiya, el cual lo convierte en el perfecto antihéroe y por consiguiente en la contraparte de Gokú.
Su sola presencia impone respeto, pero la mención de su nombre puede causar gracia. La palabra Vegeta es una contracción del inglés *vegetable*, es decir, *vegetal* en buen castellano y por lo tanto, su pronunciación correcta en idioma anglosajón es *ve-yi-ta* aunque, como ya es costumbre, las traducciones suelen darlo a conocer de diversas formas, no obstante, ese es el nombre con el cual Akira Toriyama lo bautizó y como tal hay que llamarlo.



Príncipe de los saiyas
Su pasado es un total enigma, aún para el mismísimo Toriyama, sólo se sabe que es el heredero al trono del planeta de los saiyas, el cual curiosamente tiene su mismo nombre y que por alguna extraña y desconocida razón odia a su padre, el rey Vegeta (al parecer Toriyama se ahorró el trabajo de buscar nombres) sentimiento mutuo pues su progenitor apenas nació lo envió a destruir otros mundos para no tener que verlo. Pese a ello Vegeta todavía conserva la esperanza de que su padre esté vivo por eso rechaza el título de rey y prefiere nombrarse a sí mismo como príncipe.
Al principio, se presenta junto a Nappa como una amenaza para la Tierra, razón por lo cual Gokú y compañía pelean contra él, siendo vergonzosamente derrotado, afrenta que nunca pudo olvidar y es así como nace la famosa rivalidad entre Kakarotto y Vegeta, la cual persistió en él eternamente. Más tarde, en Namek, se vio forzado a pactar una alianza con Gohan y Krilin ante la llegada del Escuadrón Lácteo, por medio de este acuerdo ellos se comprometían a cederle uno de los tres deseos que concede el dragón Porunga, el cual no era otro que la *inmortalidad*. Sin embargo éste jamás le fue otorgado, pues Freezer lo mató, aunque posteriormente fue resucitado por Shenron.

¿Guerrero o padre?
El destino quizo que Vegeta fuera a vivir a casa de Bulma y tres años después nació Trunks ¿cómo alguien así pudo enamorarse?, quien sabe, lo cierto es que el afecto hacia su familia es lo único que rivaliza con su espíritu guerrero por eso Bulma, Trunks y en especial Bra son lo más importante para él , sólo que no le gusta admitirlo como el mismo dijo *tener una familia me volvió más humano* aunque eso no significa que se deje llevar por cursilerías (no olvidemos, él es último descendiente puro de la realeza saiya y como tal debe actuar).





Pequeño pero poderoso
Su baja estatura está compensada por el excelente físico que posee (que más de uno quisiera tener) y puede apreciarse gracias a las siempre ceñidas ropas que viste, sobre todo en DB GT, aunque lo más admirable es la forma tan elegante como acaba con sus enemigos a quienes desprecia olímpicamente por no considerarlos dignos rivales de *El príncipe de los saiyas.* Aquellos infortunados terminan sus días víctimas de un majestuoso *Big Bang Attack* ejecutado gallardamente con una sola mano o un potente *Final Flash.*
Siempre analítico y calculador a la hora de pelear, disfruta cada momento del combate con sumo placer, en especial si el enemigo de turno es realmente fuerte, es decir si está a su *altura*, es por ello que se siente complacido al encontrar enemigos tan poderosos como Cell y Majin Boo. Su herencia guerrera lo obliga a mantenerse en constante entrenamiento, a pesar de sus cincuenta y tantos años se le ve pero muy bien , después de todo la sangre saiya que corre por sus venas es la única responsable de ese extraño e inexplicable extasis que lo invade cada vez que lucha . Su típica pose de brazos cruzados y su dura e intimidante mirada, son un claro reflejo de su agresivo temperamento.
Vegeta es un tipo de cuidado así que es mejor mantenerse alejado de él y por nada del mundo hay que provocarlo, pues su reacción no se haría esperar, esta advertencia también es válida para cualquiera que se acerque a algún miembro de su familia, así lo demostraron unos jovencitos que él lanzó por una barranco al atreverse a admirar en voz alta la belleza de Bra. Tiene estilo, no hay duda, a fin de cuentas, él es el único que tiene derecho a matar a Gokú, perdón Kakarotto.

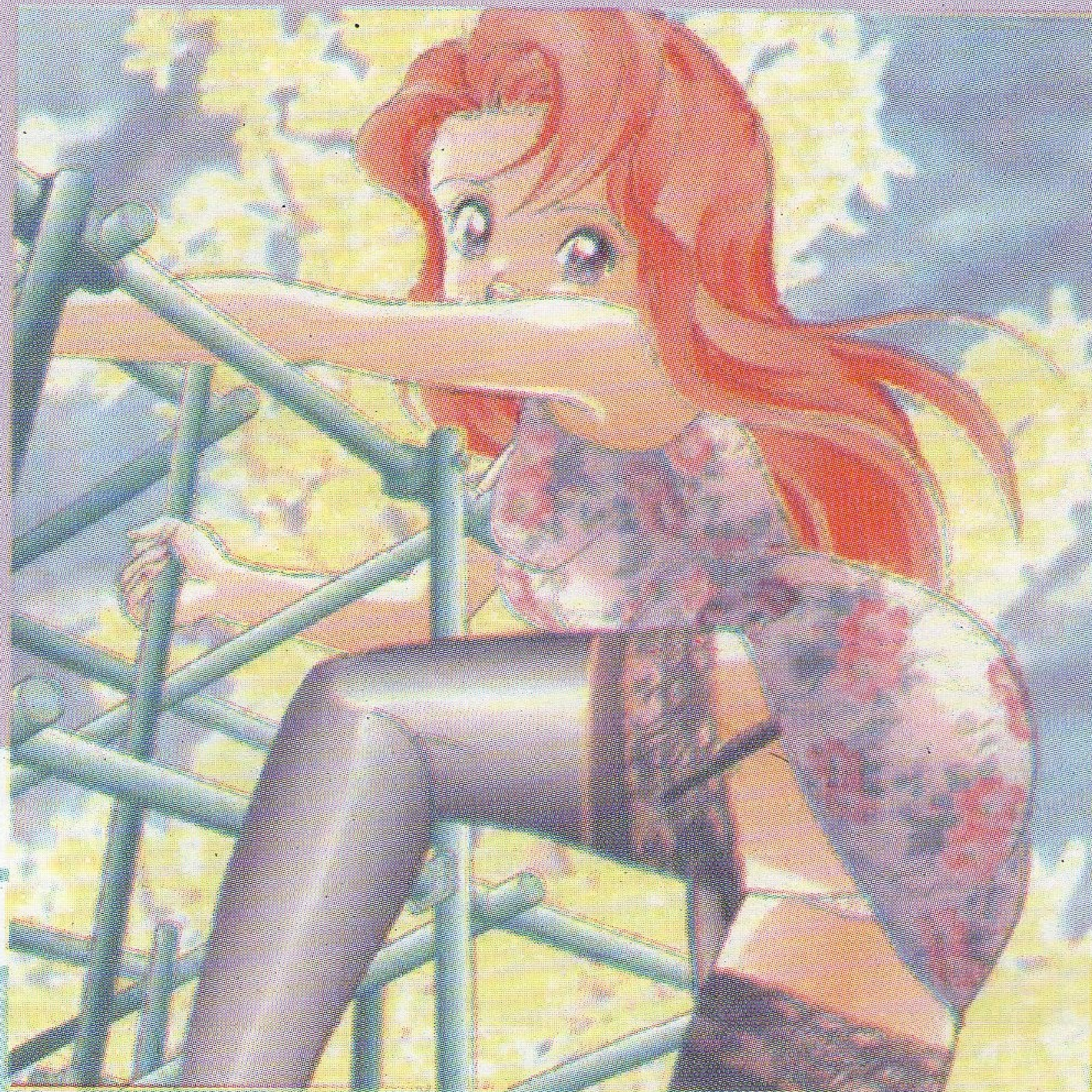
Visionary
otra manera de ver las cosas

Desde ya todo otaku conocedor sabrá que U-jin es uno de los maestros en el género hentai, y aunque Visionary es uno de sus primeras grandes obras, hasta ahora sigue siendo considerada uno de los mejores exponentes del arte de U-jin.
Visionary es una obra compuesta por varios relatos cortos en las cuales U-jin hace gala de sus dotes de erotismo y humor. La mayoría de estas historias son parodias de conocidos mangas, cuentos infantiles y películas todas ellas protagonizadas por sus espectaculares y tiernas adolescentes.
Pero no solo estos temas componen Visionary, también podemos encontrar historias de tipo policial, de ciencia ficción entre muchas otras. Entre las mejores historias que confirma la calidad de U-jin esta la parodia de un conocido y amado manga en Japón, *Doraemon*, la historia nos presenta al típico joven japonés tímido e introvertido, con problemas para poder relacionarse con las chicas, ya que con su apariencia y decisión nunca llegaría a nada, al menos no hasta que del futuro, llega un androide con rasgos felinos para ayudarlo.
En esta versión el joven con problemas es el clásico *nerd* de la clase llamado Ujita cuyos descendientes creen que es el responsable de su tormentosa vida. Para tratar de mejorar la vida de Ujita envían desde el futuro a una androide con orejas de gato y un increíble cuerpo femenino con impresionantes curvas llamada Doreemon.
La bella y sexy Doreemon pone una especie de huevos de cuyo interior nacen extrañas criaturas que ayudan a Ujita con sus problemas, pero aunque el éxito y la felicidad de Ujita parecen seguros, siempre de alguna manera u otra nunca terminan en nada bueno.
Una de las ocasiones más cómicas es en la que Ujita le pide ayuda a Doreemon para poder transformarse en una ardilla con la oculta intención de acercarse a una hermosa compañera de clase llamada Reiko, quien sentía una *extraña* atracción por estas criaturas.
Doreemon para ayudar a Ujita procrea a un extraño ser llamado *la serpiente SM* a la cual uno debía de pedirle en lo que deseaba ser transformado.
Al desconfiar Doreemon sobre las intenciones de Ujita, éste la engaña y la deja atrás sin darle tiempo para decirle todas las instrucciones ya que la transformación durará tan solo diez minutos, sin escuchar esta parte de la historia el inquieto muchacho corre hasta el frente de la casa de Reiko y le hace la petición a la serpiente la cual inmediatamente envuelve al pobre muchacho hasta dejarlo prácticamente como una momia, a continuación es reducido de tamaño y transformado en una ardilla quedando inconsciente.
Al volver a casa, Reiko encuentra a la pequeña ardilla tirada frente a su puerta, ella la recoge y lleva consigo al interior de su vivienda. Al recuperar la conciencia Ujita se encontraba sobre la bella chica quien se encontraba tomando un baño en la tina. Aún confundido confirmó que la chica más bella en la escuela poseía un gusto muy raro. Al hacer pasar un buen momento a su amiga, Ujita pensó que ahora era *su turno*, pero fue en ese instante cuando se dio cuenta que al ser reducido de tamaño, todo su cuerpo *sin excepciones* era igual al de una diminuta ardilla
Si la versión de U-jin del manga Doraemon es retorcida (por no decir enferma) la adaptación que hizo del clásico cuento infantil llamado *Los tres chanchitos* tampoco se queda atrás. Lo primero y más notorio es el reemplazo de los chanchitos por las inquietas e inigualables chicas de U-jin representando a distintos animales. Esta historia es ambientada en un mundo fantástico,



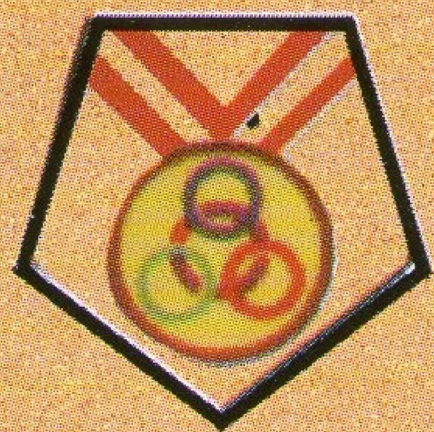
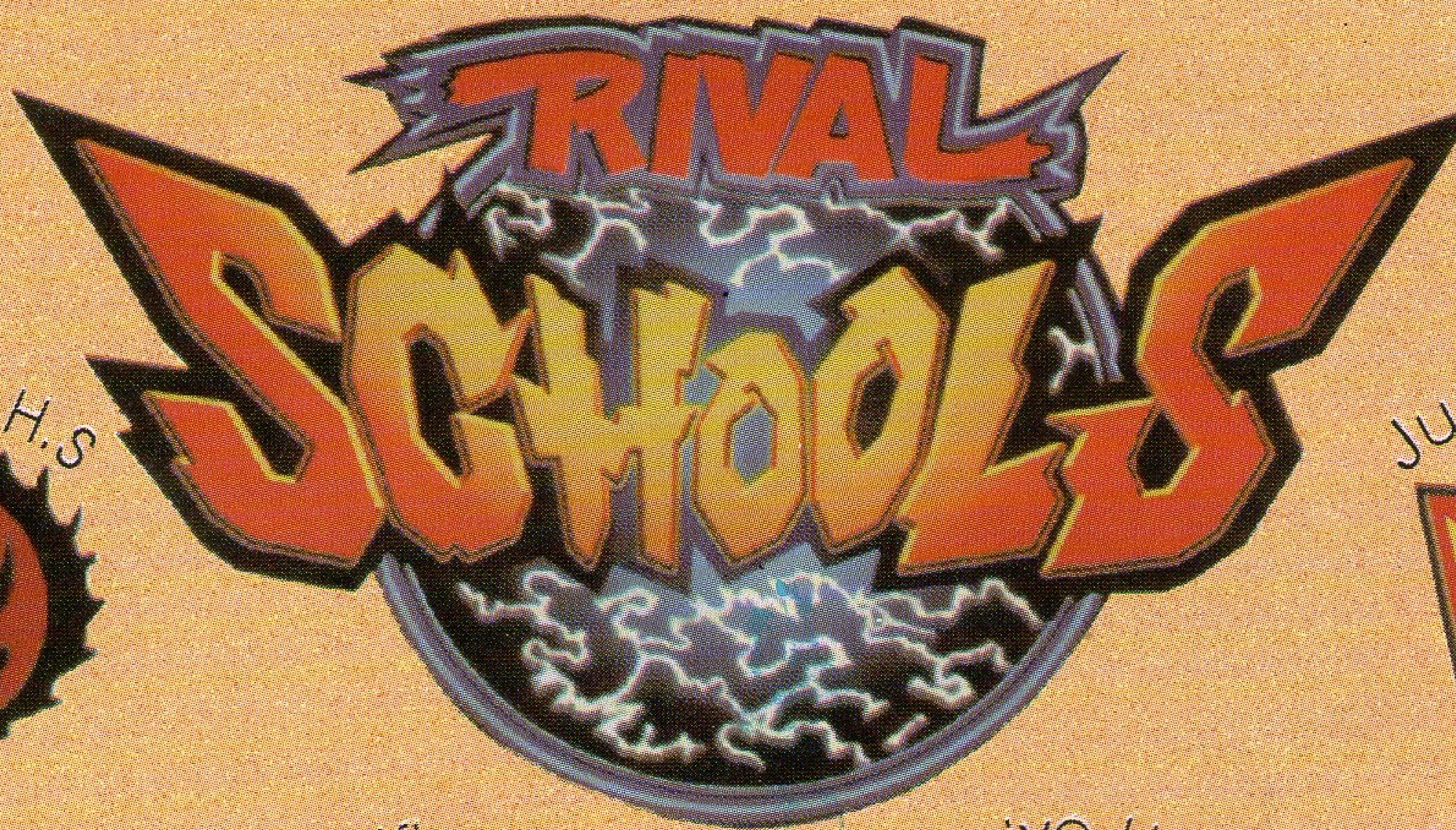




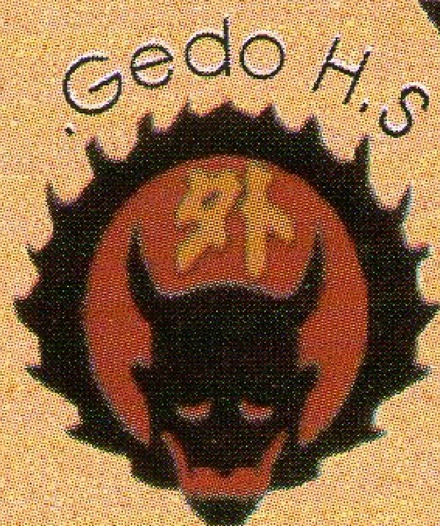


específicamente una isla llamada Mumin en la cual vivían tres hermanas: La mayor con 17 años de edad y más inteligente era Panpan (la niña panda), a continuación de 16 años estaba Mimi (la niña gata) y por último la más pequeña de 15 era Pionpión (la chica conejo), con una apariencia muy parecida a una conocida *sailor*.
Las tres hermanas vivían con su padre y los demás habitantes de la isla, los cuales eran todos sujetos muy tranquilos exceptuando a estas tres incorregibles señoritas que para el martirio de su padre tenían un extraño problema en común, todas eran exhibicionista. Su pobre progenitor tenía que ir tras ellas para poder cubrir a sus hijas porque a éstas les encantaba mostrara su ropa interior a todo afortunado habitante que se les cruzara en el camino.
Después de un incendio, el cual quema su casa, la paciencia y salud mental del padre de las chicas llegó al límite, decidió abandonar a sus incorregibles hijas no sin antes dejarles una advertencia para que construyan sus casas y así poder ocultarse ante la llegada del Electon. Este ser era una criatura mitad *cyborg* mitad calamar, quien llegaba a la isla Mumin con la única intención de violar a todas las mujeres que encontrara en su camino.
Las tres hermanas para ocultarse construyeron su propia casa, Panpan construyó una de ladrillos, Mimi la hizo suya de madera y la pequeña Pionpión solo logró hacerse una pequeña choza de paja. Cuando el Electon llegó a la isla a la primera que visitó fue a Mimi, que se creía muy segura en su casa pero no contó que el Electon la derribaría como sólo una máquina de violación podría hacerlo.
La segunda en recibir la visita del Electon fue Panpan, ella también vio el porqué sobre la fama atribuida a este personaje lo cual experimentó en carne propia, y la siguiente en su lista era la hermana menor Pionpión que solo tenía como única protección una simple choza.
Al regresar el padre en busca de sus hijas, se entera de lo ocurrido mediante Panpan y Mimi, pero no ve a Pionpión y se preocupa por ella, pero esta aparece sana y salva porque el Electon no le había podido hacer nada ya que se encontraba muy cansado después de haber visitado a sus otras dos hermanas.
Estas son dos de las muchas historias que integran Visionary, entre ellas podrás encontrar una buena parodia basada en la película Misery, donde la protagonista es una famosa mangaka quien es secuestrada por un admirador de su obra. Aunque son una versión muy particular de diversas historias, la intención de U-jin con sus parodias es que los lectores pasen un momento entretenido al leerlas, ya que en ellas encontrarás grandes secuencias de humor, de intriga así como altas cuotas de erotismo y sexo.
Si tienes oportunidad para comprar algo de esta brillante obra te aseguro que no te arrepentirás, ya esta además del manga original, este trabajo de U-jin a sido traducido a diversos idiomas como el inglés, francés y por supuesto el español gracias a la visión comercial de *Norma editorial*, en números por separados así como en un tomo donde recopila las mejores historias.

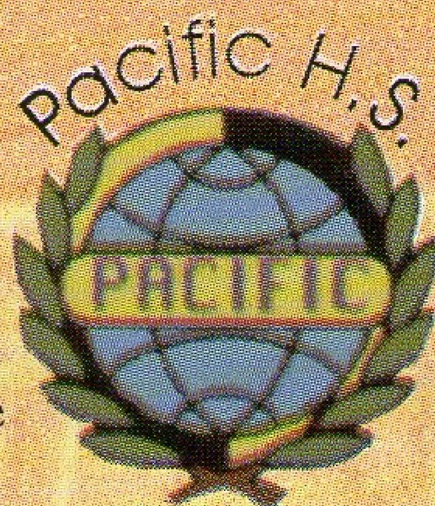


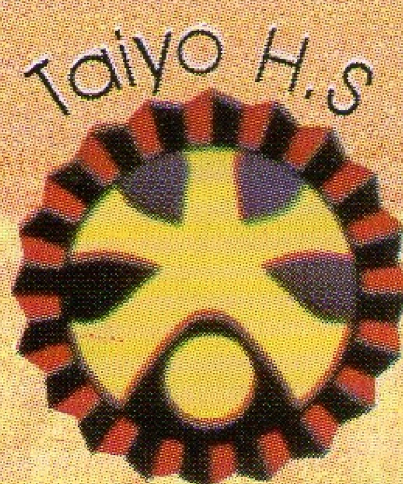













¡QUÉ TAL ACOGIDA!

Legión de héroes, como se le conoce en nuestro medio es un videojuego muy original, el cual ha llamado la atención de un gran número de viciosos. Conocido como *Rival Schools, el juego* posee muchos aspectos nunca antes vistos.

LOS INOCENTES ALUMNOS

Chicos con una gran habilidad para atacar, defenderse y hacer poderes, características propias de grandes luchadores. Estos jóvenes demuestran sus habilidades con un estilo propio, muestra de eso son sus ropas y apariencia las cuales dan simpatía y gracia a los personajes(los trajes informales, deportivos y los típicos uniformes de colegios asiáticos). Algo visible*(sobre todo para los hombres)* son las atractivas y provocativas chicas, las cuales dejan soñando a cualquiera que le guste la carne joven.

LOS PROFESORES

Muy rudos y grotescos (*menos la doctora Kyoko)* vienen a ganar a sus odiosos rivales a cualquier costo, sus técnicas son agresivas, poderosas y más convincentes que de los alumnos como el luchador de sumo Gan ó el espadachín Hyo. Profesores fuera de lo común (nada parecidos a los normales) forman una parte importante en el juego ayudando a los alumnos a ganar. El estilo de vestir y forma de los profesores son deficientes, comparándolos con los alumnos los profesores se quedan atrás.

¡UNA TÉCNICA EXTRAÑA!

Teniendo más combinaciones monótonas y aburridas que la técnica pura y limpia *(ejm Tekken) Rival School* a disimulado los golpes y patadas grotescos con poderes especiales alucinantes, burlas y otras opciones.

A los creadores se les pasó la mano en crear la jugabilidad y técnica de *Rival School* por lo que es algo chocante para quien lo juegue por primera vez. Por ejemplo, te puedes cubrir en el aire cuando te hacen un poder, también los poderes y golpes son fácilmente predecibles por el adversario (salvo algunos casos).

Los súper poderes acompañados se tienen que ejecutar muy cerca resultando así poco efectivo (tienes que sudar para que le caiga al oponente); los diversos poderes ya sean individuales o acompañados son casi siempre contrarrestados si el oponente hace lo mismo, desperdiciando la barra de poder este defecto resulta un fastidio. Para ejecutar las llaves hay que acomodarse (son inesperadas), así como algunos poderes de contacto y energía que siguen esta característica; lo más fácil es cubrirse y realizar los poderes (basta con presionar uno o dos botones).

¿UN NUEVO ESTÍLO?

Es seguro que *Legión de Héroes* tiene acogida por su nuevo estilo, sorprendente y divertido que llamará la atención a quien lo juegue. Combinando los deportes (fútbol, béisbol) y con diferentes formas de lucha (*sumo, aikido, kendo).* La combinación que hacen los dos personajes que eliges para jugar, dando el primer lugar a uno de ellos(*no pueden jugar los dos a la vez)* brinda al juego un toque único logrando una espectacular coordinación muy compleja y exacta digna de admirar (*es una de las características de más peso).*

LO DEMÁS

Los saltos son absurdos y exagerados que sobrepasan el alto de una casa (*su ausencia impediría las fabulosas combinaciones aéreas).*

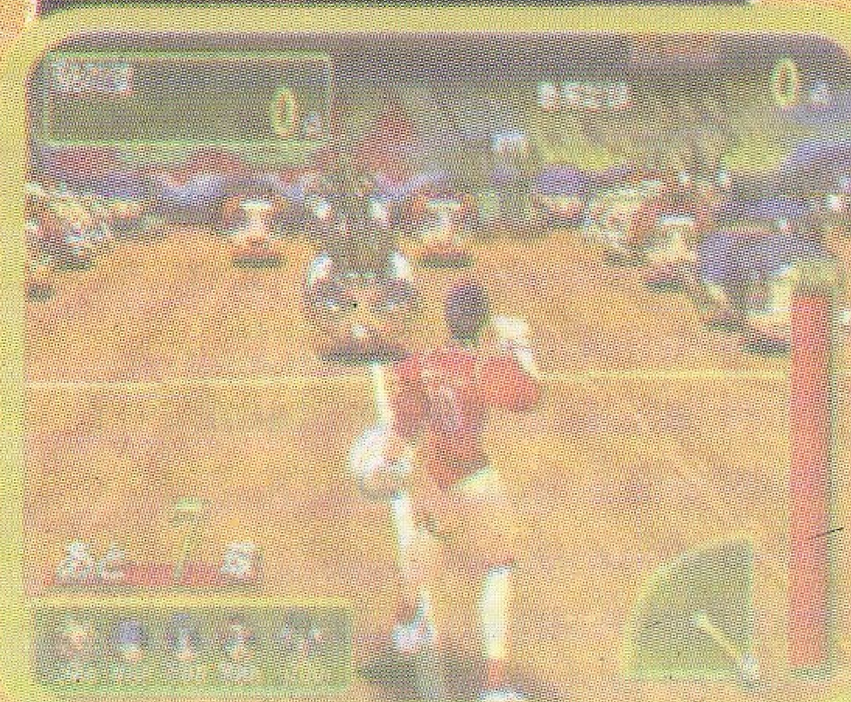
Las canchas donde se pelea son pobres de gráficos y localización, se encuentran generalmente en el colegio y alrededores, pero su música es aceptable y amenizan el combate.

Otras opciones:

- En la versión japonesa de Legión de Héroes podemos encontrar pequeños desafíos hechos por Roberto, Syoma y Natsu (en fútbol, béisbol y voleibol respectivamente). Estos desafíos son pequeños juegos en los que deberás de anotar goles, tratar de hacer la mayor cantidad de *home runs* y en una cancha de voley ,derribar diversos rostros de los personajes (que tienen diversos puntajes).
- Una de las opciones más novedosas es la de poder crear tu propio personaje, alterando desde su forma física hasta la expresión de su rostro, así como también su fecha de nacimiento, tipo de sangre, colegio de procedencia, entre otras cosas. Este nuevo personaje tendrá que aprender sus técnicas de combate poco a poco con la ayuda y el asesoramiento del profesor Hayato quién ira tomándote pruebas en forma esporádica de las cuales tendrás que salir aprobado. Pero no todo en la vida de este nuevo personaje serán pruebas ya que también podrá interactuar con los demás personajes del juego llegando a tener relaciones más que amistosas con alguno de ellos.









Puño de poder
⇩ ↘ ➡ + puñete.
Patada giratoria
⇩ ↘ ➡ + patada.
Aura llameante
⇩ ↙ ⬅ + puñete.
Bola de poder
⇩ ↘ ➡ + puñete.

Golpes especiales:
"Voy a disfrutar esto"
⇩ ↘ ➡ ⇩ ↘ ➡ + puñete.
Súper aura llameante
⇩ ↙ ⬅ ⇩ ↙ ⬅ + puñete.
Rayo aéreo
⇩ ↘ ➡ ⇩ ↘ ➡ + puñete (en el aire).
Técnica de equipo
Tipo duro
Patada + puñete débiles o fuertes.



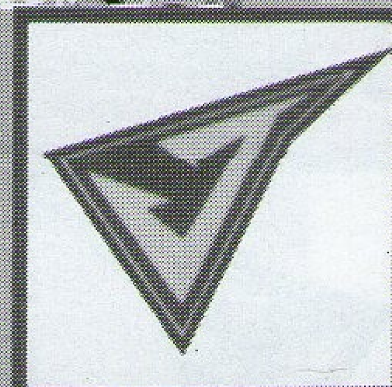
DAIGO

Bola de fuego
⇩ ↘ ➡ + puñete.
Bola de fuego en diagonal
⇩ ↙ ⬅ + puñete.
Patada giratoria
⇩ ↙ ⬅ + patada.
Gancho
➡ ⇩ ↘ + puñete.
Patada voladora
⇩ ↘ ➡ + patada (en el aire).

Golpes especiales
Gancho llameante
⇩ ↘ ➡ ⇩ ↘ ➡ + puñete.
Bola de fuego paralizadora
⇩ ↙ ⬅ ⇩ ↙ ⬅ + puñete.
Técnica de equipo
Expulsión
Patada + puñete fuertes o débiles.



HIDEO





Shouyouken gancho
➡ ⇩ ↘ + puñete.
Patada de tornado
⇩ ↙ ⬅ + patada.
Golpe de ametralladora
⇩ ↘ ➡ + puñete.
Patada escurridiza
⇩ ↘ ➡ + patada.

Golpes especiales:
Hiper puñetazo
⇩ ↙ ⬅ ⇩ ↙ ⬅ + puñete.
Patada de tifón
⇩ ↙ ⬅ ⇩ ↙ ⬅ + patada.
Técnica de equipo
¡Animo!
Patada + puñete débiles o fuertes.



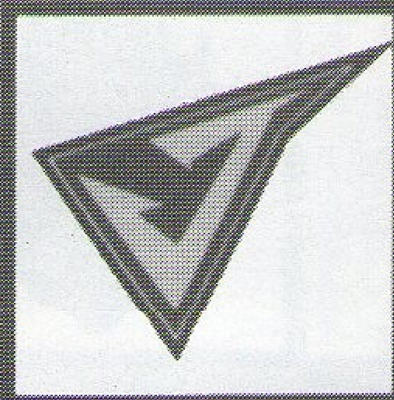
HINATA

Golpe volteando
⇩ ↙ ⬅ + puñete.
Salto hacia atrás
⇩ ↙ ⬅ + patada.
Corte hacia arriba
➡ ⇩ ↘ + puñete.
Golpe duro de espada
⇩ ↘ ➡ + puñete.
Chispas de suelo
⇩ ↘ ➡ + puñete (en el aire).

Golpes especiales
Furia de espada
⇩ ↙ ⬅ ⇩ ↙ ⬅ + patada.
Danza de la muerte
⇩ ↘ ➡ ⇩ ↘ ➡ + patada.
Técnica de equipo
Sostener y cortar
Patada + puñete débiles o fuertes.



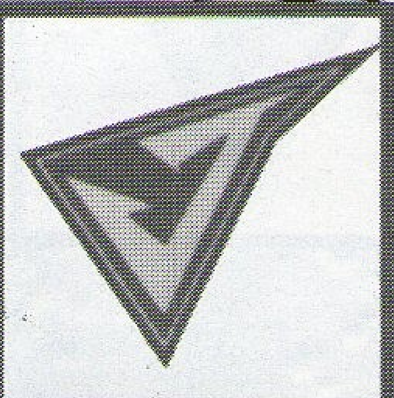
HYO





Agarrar
⇩ ↘ ➡ + puñete.
Patada de costado
⇩ ↘ ➡ + patada.
Golpe de costado
⇩ ↙ ⬅ + puñete.
Giro y patada
⇩ ↙ ⬅ + patada.
Rodillazo
➡ ⇩ ↘ + patada.

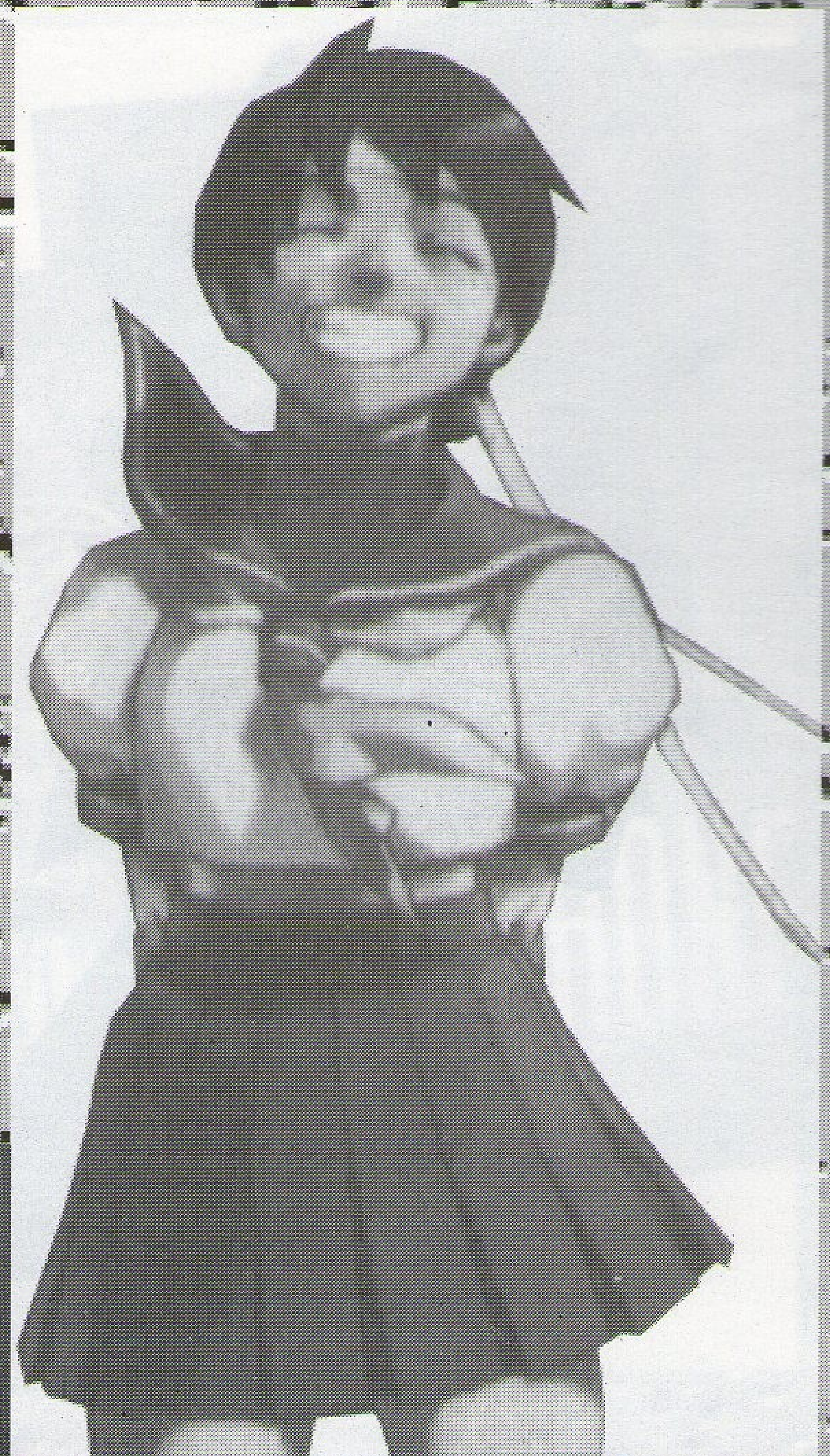
Golpes especiales
La quebradora
⇩ ↘ ➡ ⇩ ↘ ➡ + puñete.
Hiper patada trepadora
⇩ ↘ ➡ ⇩ ↘ ➡ + patada.
Técnica de equipo
Masaje corporal
Patada + puñete débiles o fuertes.



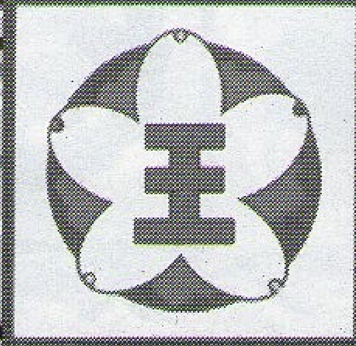
KYOKO

Bola de fuego en el aire en diagonal hacia abajo
⇩ ↘ ➡ + puñete (en el aire).
Patada huracán
⇩ ↙ ⬅ + patada.
Puño del dragón
➡ ⇩ ↘ + puñete.
Bola de fuego
⇩ ↘ ➡ + puñete.
Bola de fuego en diagonal hacia arriba
⇩ ↙ ⬅ + puñete.

Golpes especiales:
Súper bola de fuego
⇩ ↘ ➡ ⇩ ↘ ➡ + puñete.
Súper patada deslizante
⇩ ↙ ⬅ ⇩ ↙ ⬅ + patada.
Súper bola de fuego en diagonal hacia arriba
⇩ ↙ ⬅ ⇩ ↙ ⬅ + puñete.
Súper puño de dragón
⇩ ↘ ➡ ⇩ ↘ ➡ + patada.
Técnica de equipo
Combo derrotador
Patada + puñete débiles o fuertes.

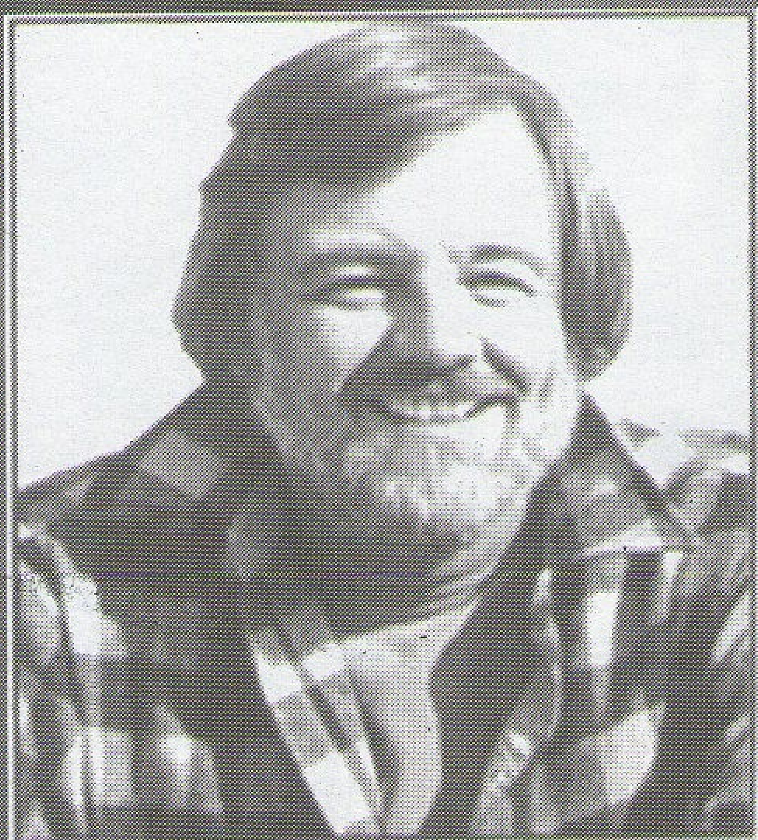


SAKURA





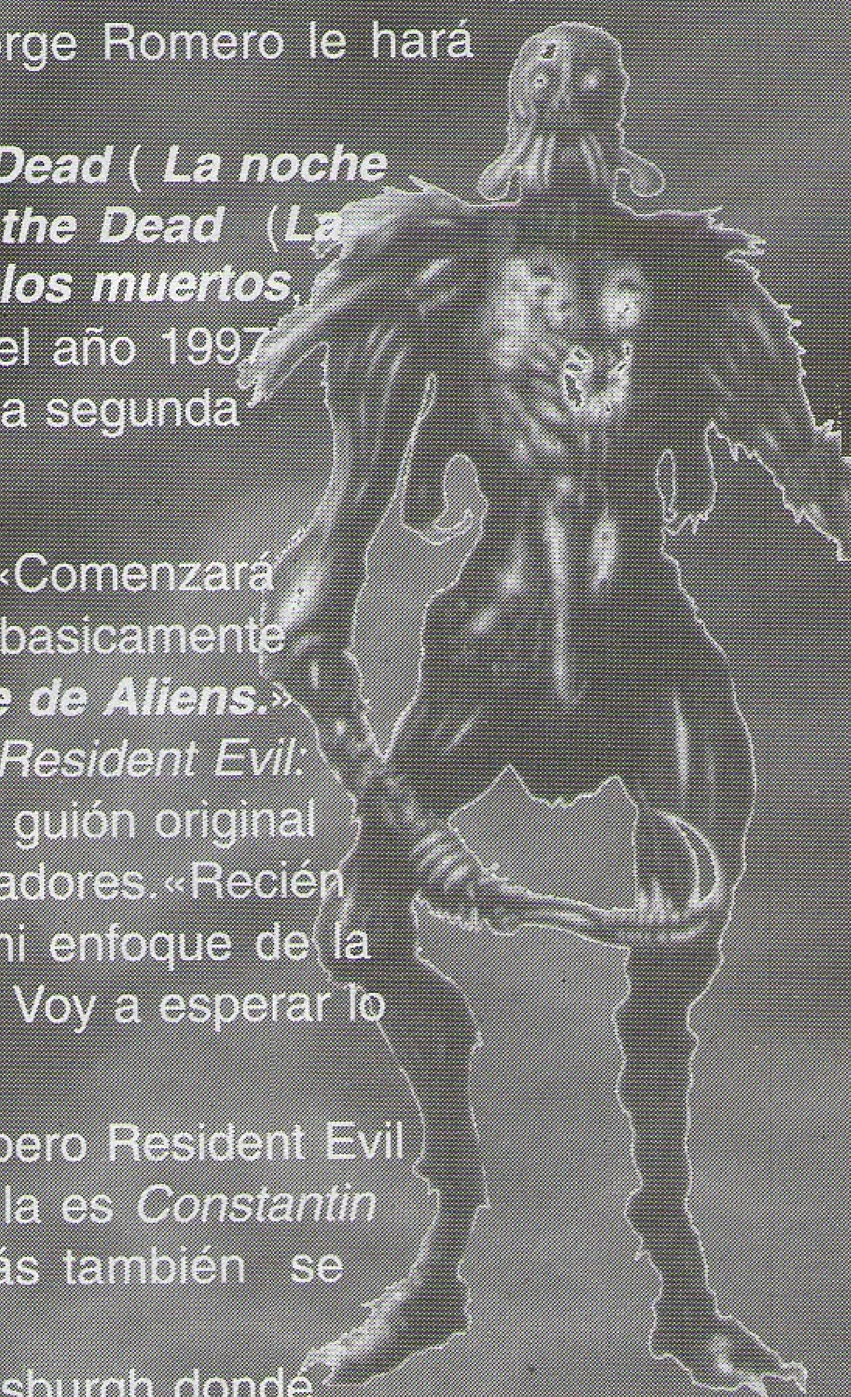
RESIDENT EVIL LA PELÍCULA



GEORGE A. ROMERO

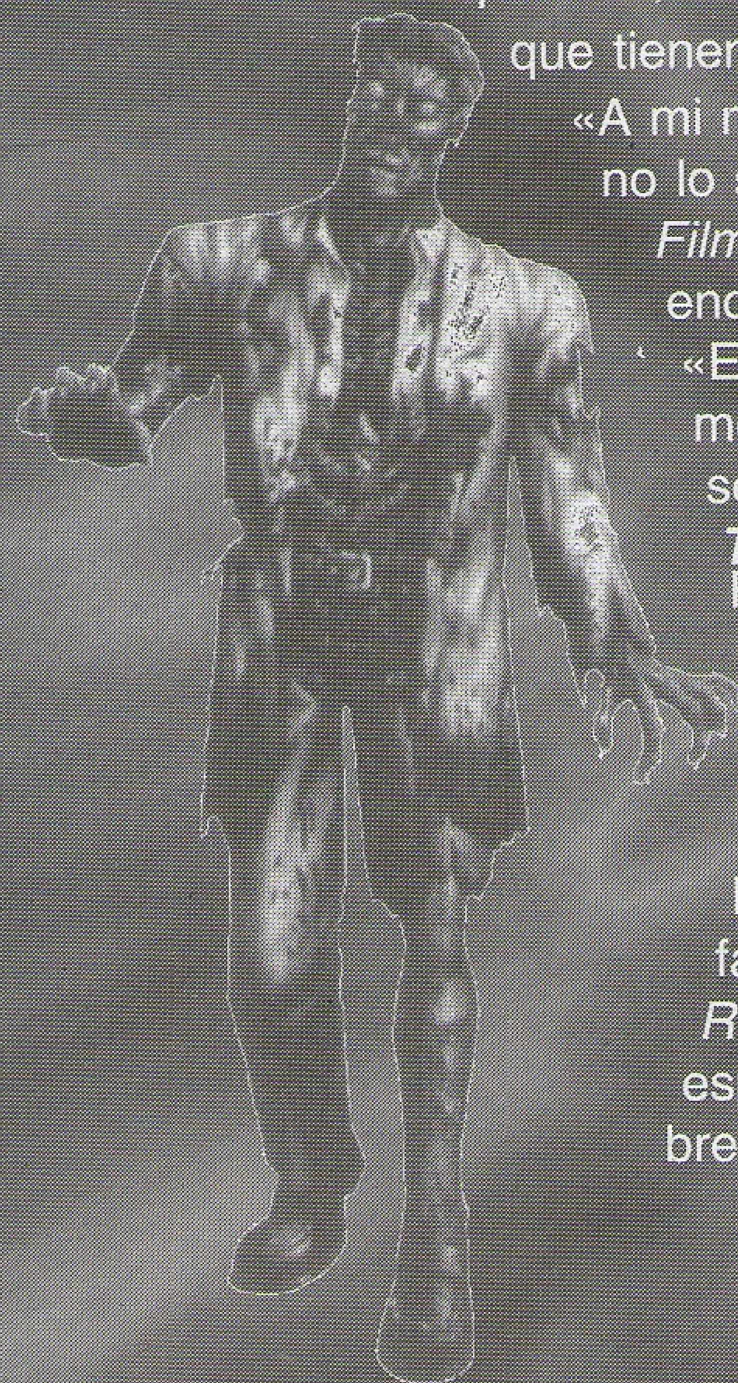
Los fanáticos de *Resident Evil* ya se habrán enterado sobre el proyecto para realizar una película de acción real basado en este famoso videojuego que sería lanzado a mediados del año 2000, pero si pensaban que esto se quedaría como solo un proyecto más, les informamos que ya a sido contratado el director para esta realización. Para una persona cualquiera su nombre no diría nada, pero para un conocedor de las películas de terror el nombre de George Romero le hará recordar las mejores obras de este género.

George Romero es el director de la conocida cinta ***Night of the Living Dead*** (***La noche de los muertos vivientes***, de 1968) y sus secuelas como ***Dawn of the Dead*** (***La maldición de los muertos***, de 1978) y ***Day of the Dead*** (***El día de los muertos***, de 1985), él ya tuvo la oportunidad de relacionarse con Resident Evil el año 1997 cuando dirigió un comercial para la televisión japonesa promocionando la segunda parte de este videojuego.



«Creo que esta será una grandiosa película de acción,» dice Romero. «Comenzará con un accidente salvaje, y los protagonistas tratarán de detenerlo, será basicamente una mezcla de acción,suspenso y terror, algo así como ***la segunda parte de Aliens***.»

A pesar de que existen en el mercado internacional dos novelas basadas en este popular videojuego (llamadas *Resident Evil: The Umbrella Conspiracy* y *Resident Evil: Calivan Cove* escritas por S.D. Perry), la idea de Romero es crear un guión original basado en la primera entrega de este videojuego, pero todo esta sujeto a las conversaciones que sostenga con creadores.«Recién voy a tener un encuentro con los diseñadore del juego en dos semanas para plantearles mi enfoque de la película, estoy seguro que me van a decir cosas como que no toque esto ni cambie aquello. Voy a esperar lo que tienen que decir antes de decidirme por lo que haré.»



«A mi me gustaría hacer la cuarta entrega de los muertos vivientes para los noventas, pero Resident Evil no lo será ya que no es algo de mi creación.» La compañía productora de esta película es *Constantin Films* y fue suya la decisión de brindarle la confianza a Romero para que además también se encarge de la creación del guión.

«Estoy muy entusiasmado con este proyecto y aunque no podamos filmarlo en Pittsburgh donde me hubiera gustado rodarlo, estamos estudiando llevar las locasiones a Canadá.» (Ciudades canadienses como Vancouver brindan una atmósfera lúgubre que fue aprovechado muy bien por la popular serie ***The X-Files***.)

Por último George Romero dejó muy en claro: «Yo no quiero hacer otra película de zombies, quiero hacer una buena película de acción donde se envuelva a zombies.». Aunque claro siempre estará presionado con el sistema de censura que existe en los Estados Unidos. Por las opiniones de Romero se espera que esta sea una películada dedicada a los fans y no solo a un público infantil.

Ojalá esta no sea otra desastrosa adaptación cinematográfica de un videojuego como lo fueron los lamentables ejemplos de *Street Fighter* , *Mario Bros* y *Mortal Kombat*. Ahora es el turno de otros famosos videojuegos actuales como es el caso de Resident Evil, la esperada adaptación de *Tomb Raider* y para el año 2 001 la llegada a los cines de la clásica saga RPG llamada *Final Fantasy*, esperemos que no cometan los mismos errores que sus antecesores y además de un nombre comercial presenten un sólido guión que los respalden.



Resident Evil director´s cut : Para tratar de hacer corta la espera a los aficionados de Resident Evil quienes esperan ansiosos la tercera entrega de esta joya en 3D, Capcom lanzó al mercado Resident Evil Director´s Cut, Resident Evil Director´s Cut Dual Shock y Resident Evil 2 Dual Shock, que son prácticamente los mismos juegos solo que con diferentes tomas, distintas rutas y diferentes fondos musicales, además de utilizar más escenas de *gore* propiamente dichas, en la versión del segundo juego los personajes ocultos dejan de ser Hunk y Tofu para darle lugar a Ada Wong y Chris Redfield.

Aunque algunos de estos juegos tienen la opción para poder jugarlos con el control Dual Shock al fin y al cabo el juego resulta siendo solo más de lo mismo, así que solo queda esperar a *Resident Evil 3* que debe aparecer junto con la película basada en este juego.

La nota interesante la pone el segundo CD que viene junto a Resident Evil Director´s Cut Dual Shock donde podemos apreciar imagenes del prototipo de Resident Evil 2 las cuales son muy diferentes al juego que finalmente salió al mercado, en estas imágenes podemos ver un traje diferente para Claire Redfield (la que aparece rubia y no castaña), diferentes formas de los zombies y otras criaturas además de escenarios que finalmente nunca aparecieron en el juego definitivo.



WWF WAR ZONE

¡Qué salvaje!

Desde tiempos antiguos la lucha libre ha gustado a todas las personas con gustos violentos, ahora en cercanías del siglo 21 esta afición sigue en la mayoría de nosotros. Hoy en día, gracias a la tecnología llega a todos los *viciosos* amantes de la violencia en forma de videojuegos, con toda la bestialidad y rudeza producto del encuentro de sobrenaturales hombres que resisten cuanto golpe y espectaculares llaves se les haga.

War zone [zona de guerra] ha ganado hasta el momento a cualquier otro juego de su clase por el gran control y realismo teniendo a los principales luchadores, modos de lucha y demás características del popular programa de televisión War zone.

WAR ZONE el videojuego

Recopilando las mejores características de la lucha libre y demás degeneraciones creadas recientemente[darse con sillas, luchar dentro de una gran jaula o un *talk show*], War zone ha logrado un videojuego monstruosamente violento.Con todos los golpes y acrobáticas técnicas War zone es muy completo en todos los sentidos, por lo que estarás satisfecho. Los movimientos que realizan los peleadores son muy cercanos a los reales [especialmente por algunas llaves] de gran rudeza y mucho dolor para el oponente.

Las opciones

Son extensas y variadas, como el modo de lucha donde se puede elegir pelear con armas, cooperativo, todos contra todos, en la jaula y el común versus; además se pude jugar de cuatro personas a la vez, haciendo más emocionante el juego.
Otra opción interesante es que puedes crear a tu propio personaje, con imaginación podrás hacer que tu luchador tenga nombre, sin fin de ropas, accesorios para ponerle y lo más importante podrás elegir la forma del cuerpo[desde un sumo hasta un alfeñique], cara, color del cuerpo, habilidades y todas las características que se te ocurran[como la música de presentación].
En todas las extensas opciones podrás practicar a tu gusto las llaves y golpes en un recio oponente, qué no se te olvide las demás opciones[cambiar la vista en la pelea, el tiempo, dificultad, etc.] y si eres chismoso puedes saber las historias.

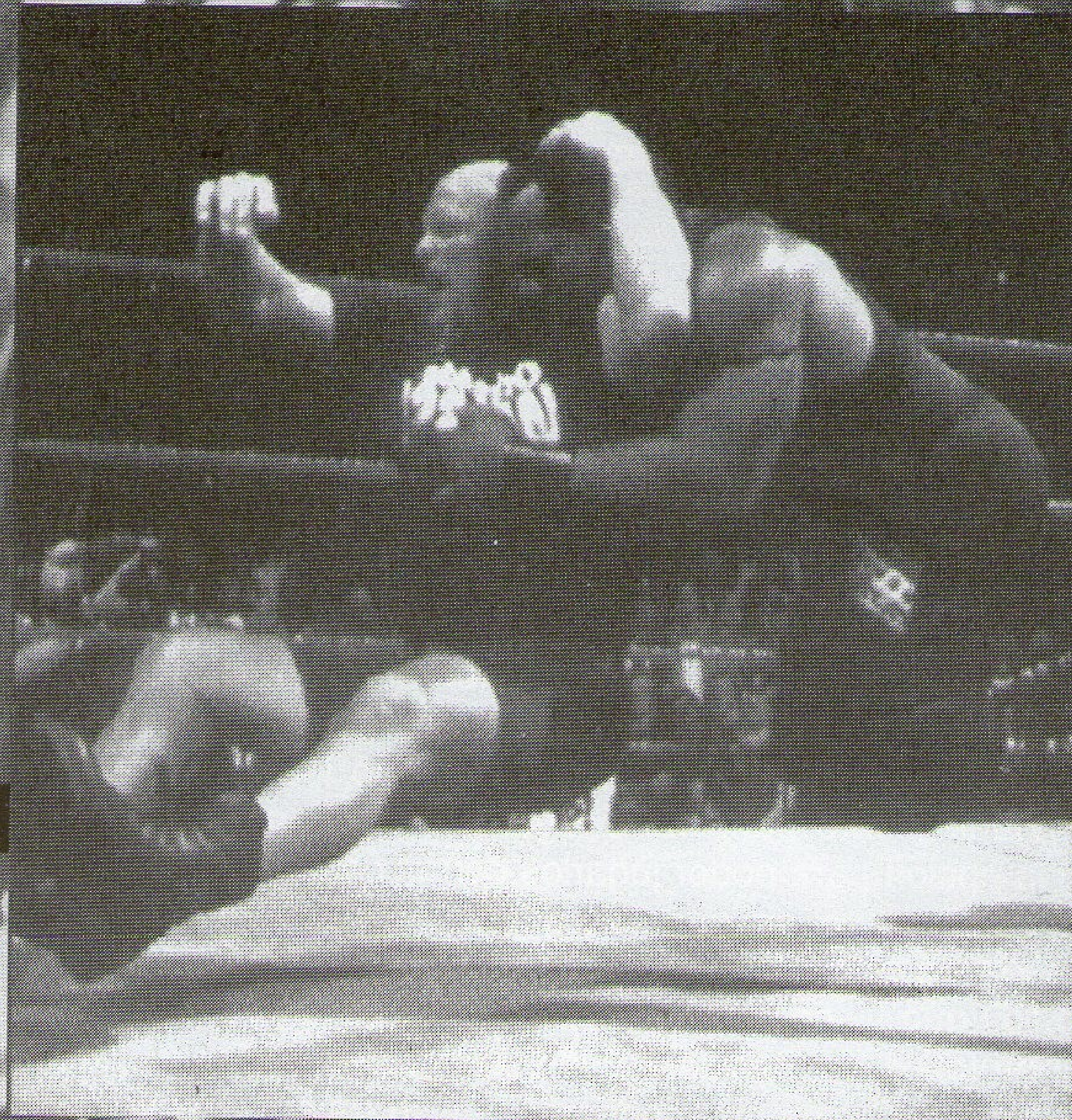


LO BACÁN BACÁN

Auténticos movimientos iguales a los realizados en la vida real, movimientos violentos que solo pueden ser resistidos por los recios practicantes de la lucha libre.

No puedes dar por perdida una pelea hasta el último momento, por la gran capacidad de recuperaciómn que tienen los personajes.

Curiosos detalles amenizan la pelea, como la presentación de los luchadores que viene acompañada por una original música y celebración, propios de cada personaje.

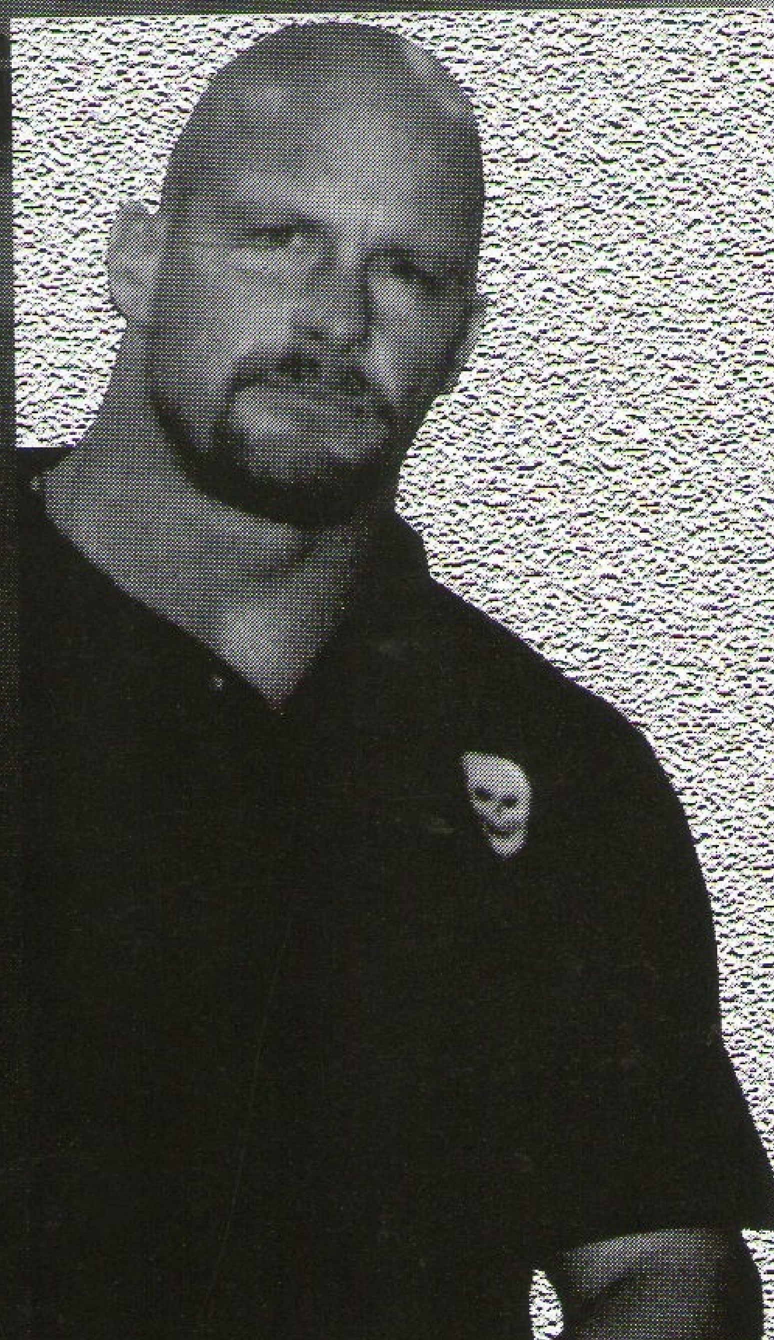




LO MALO NUNCA FALTA

A simple vista los personajes no se ven muy cuadrados, pero esta visión cambia cuando la pantalla te enfoca de cerca al ganar, y el personaje se ve poligonal.

El público parece un cuadro pegado a los costados(similares a juegos muy inferiores)bueno esto se disimula con las porras y abucheos que gritan con frecuencia.



Stone Cold

Arm wrench: ←←△
Body slam: ←⇩△
Front back breaker: ←⇩□

Llaves por la retaguardia

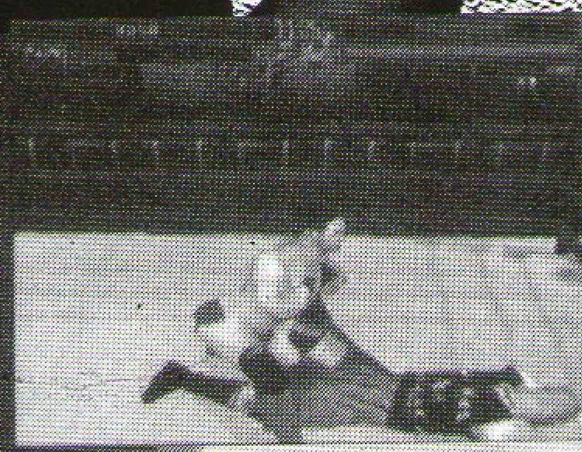
Pump slam: →→□
Belly suplex →→△
Rope superplex: ←←○

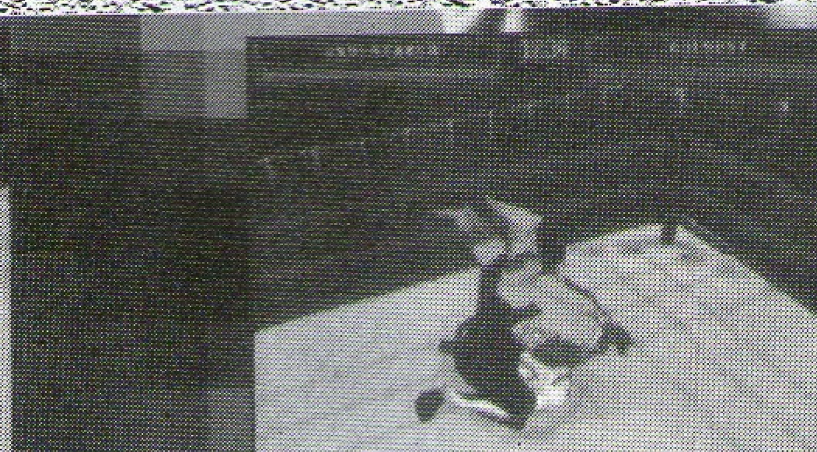
Oponente en el suelo

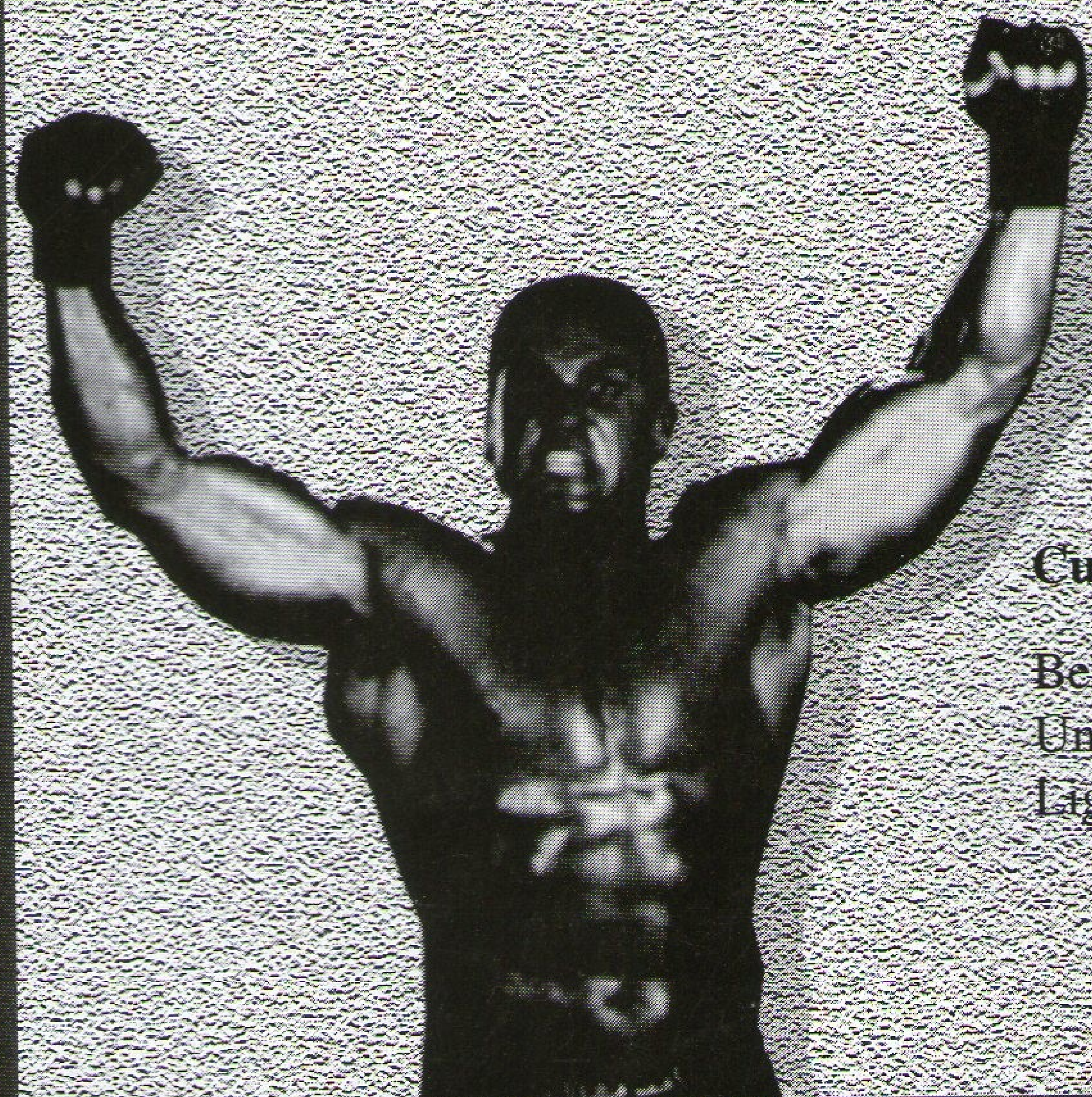
Half grab: ←→□
Step over: ←←□
Texas cloverleaf: ⇧⇩□

Cuando coges al oponente

Brain buster ←→△
Power bomb: →⇧○
Atomic drop: ←□





Shamrock

Arm drag : ⇩⇩△
Arm DDT: ←⇧□
Small package: ⇧⇩○

Llaves por atrás

Reverse DDT: →→△
Victory roll: →→○
Russian leg: △

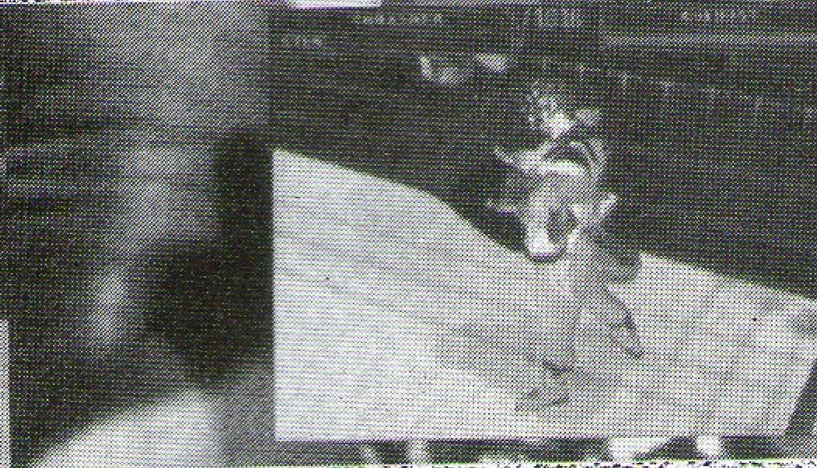
Cuando coges al oponente

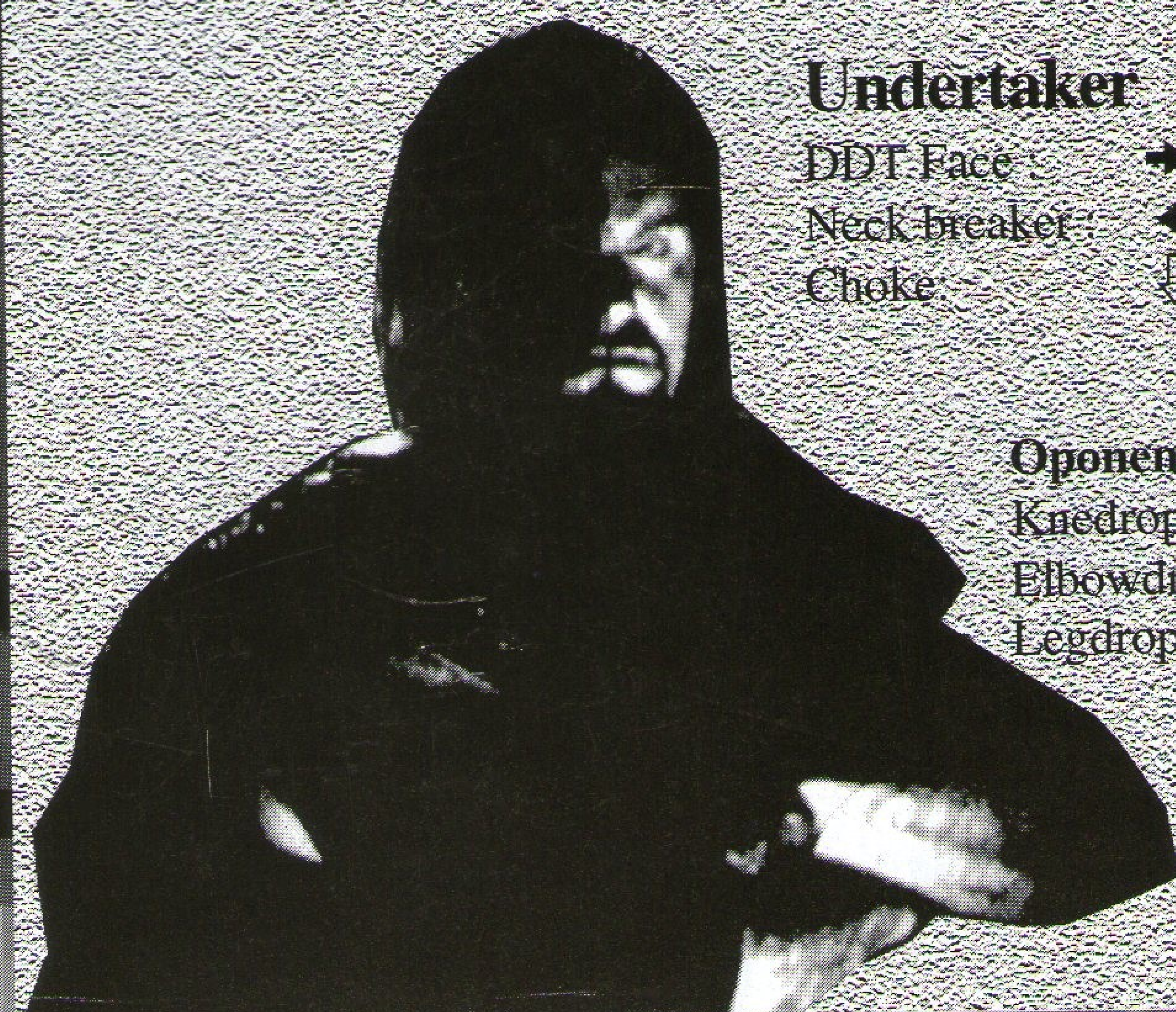
Belly belly suplex: ←⇩○
Underhook suplex: ←→△
Lights suplex: ←□

Oponente arrinconado

Hurricanranna: →→△
Super flex: →→○
Dead scisors: ←←□





Undertaker

DDT Face : →→○
Neck breaker : ←⇩△
Choke: ⇩⇧△

Cuando coges al adversario

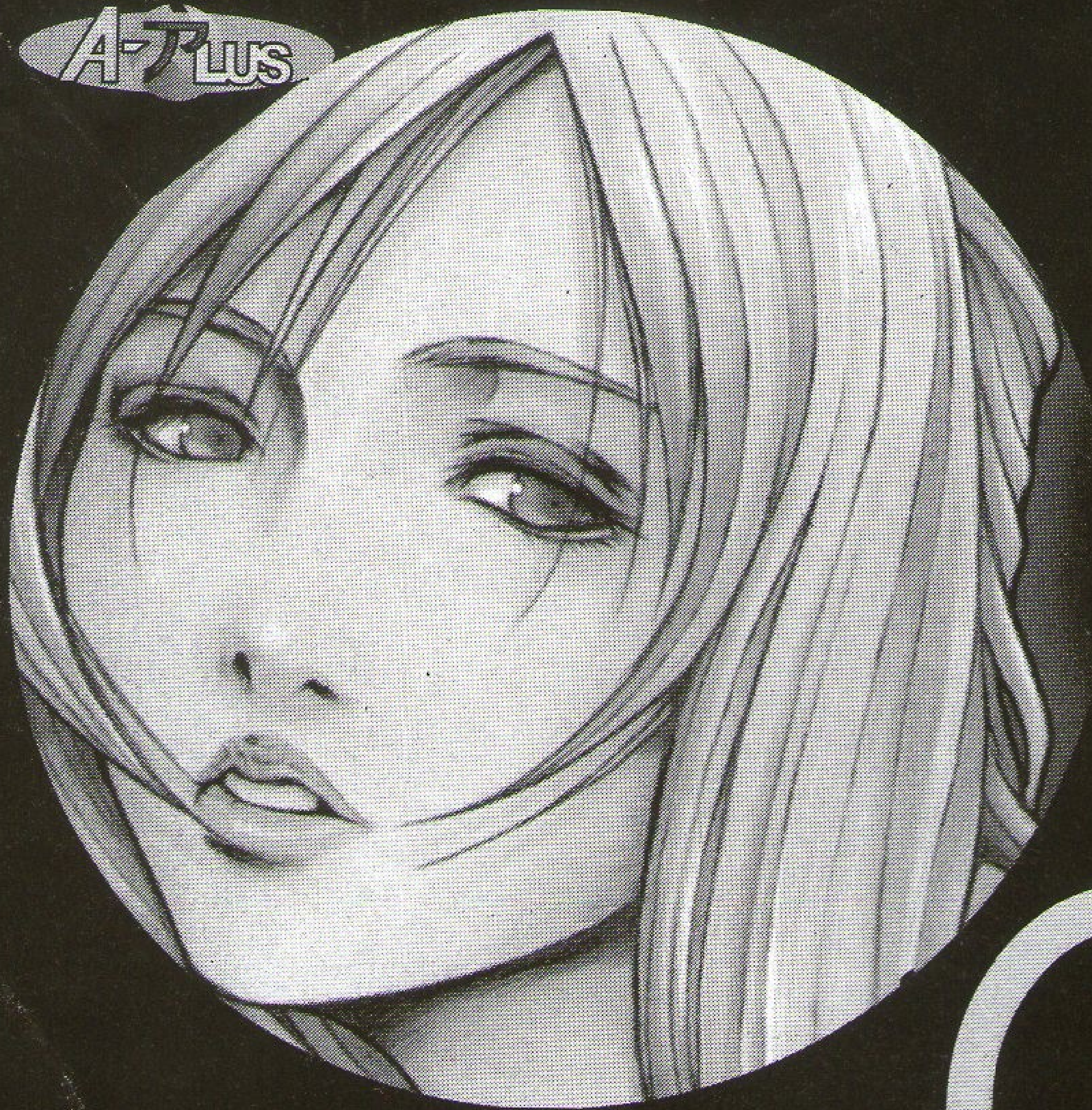
Power bomb : →○
Northern lights suplex : ←→□
Back breaker : □

Oponente en el suelo

Knedrop : ⇩□
Elbowdrop : △
Legdrop : □

Oponente arrinconado

Belly suplex : →→△
Climb punch : △
Double underhook : →→○



[parasite eve]

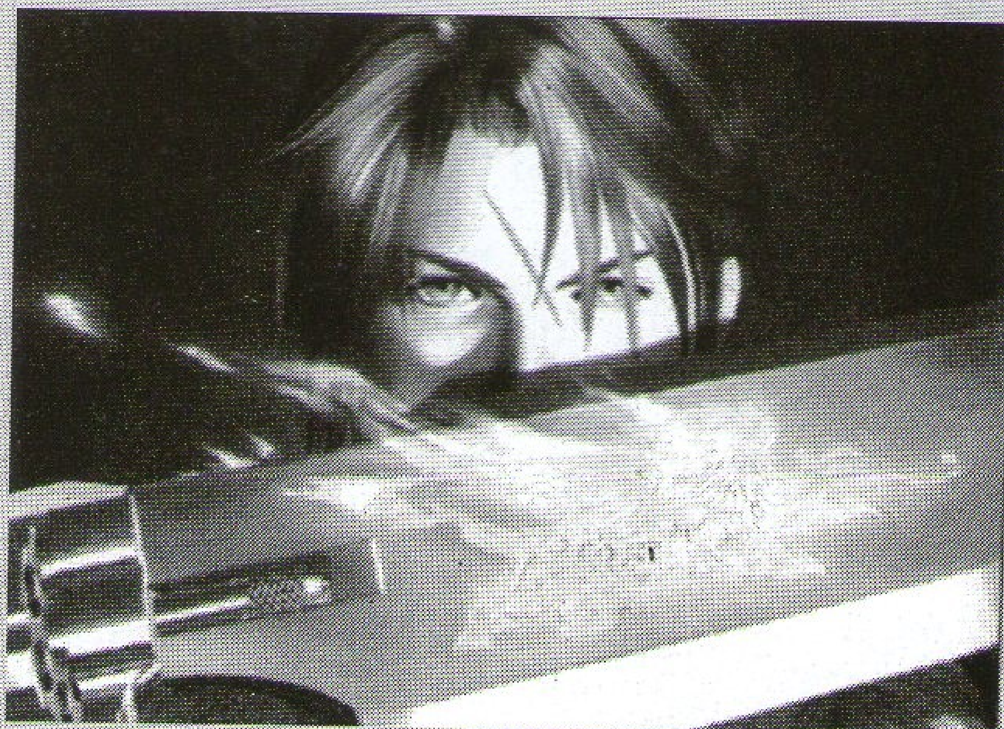
El enemigo que habita dentro de ti

Parasite Eve salió a la venta al mercado japonés el 29 de marzo de 1997 precedido de una tremenda campaña publicitaria aprovechando la belleza de su protagonista Aya Brea aunque no era de extrañar el esfuerzo de promocionar este juego por parte de Squaresoft ya que había utilizado en su elaboración a renombrados personajes en mundo de lo videojuegos, entre los cuales cabe resaltar a Hironobu Sakaguchi como productor(también lo hizo en Final Fantasy) y a la compositora Yoko Shimomura.
Pero como buen juego CRPG, Aya tendrá que relacionarse con diferentes personajes donde destacan: Daniel Bo Dollis (el compañero de Aya), el científico japonés Kunihiko Maeda y el Doctor Kramp. El juego en sí, se desarrolla en seis días durante los cuales Aya tendrá que visitar lugares como el Carnegie Hall, Central Park o el famoso Barrio Chino.
Hay que resaltar las increíbles secuencias de animación que ilustran de manera sorprendente las numerosas mutaciones que transforman a simples criaturas como las ratas en espantosos monstruos capaces de acabar con tu vida. Para hacer las cosas más tétricas aún, los fondos musicales hacen el complemento exacto para poner la mayor tensión posible sobre los jugadores.

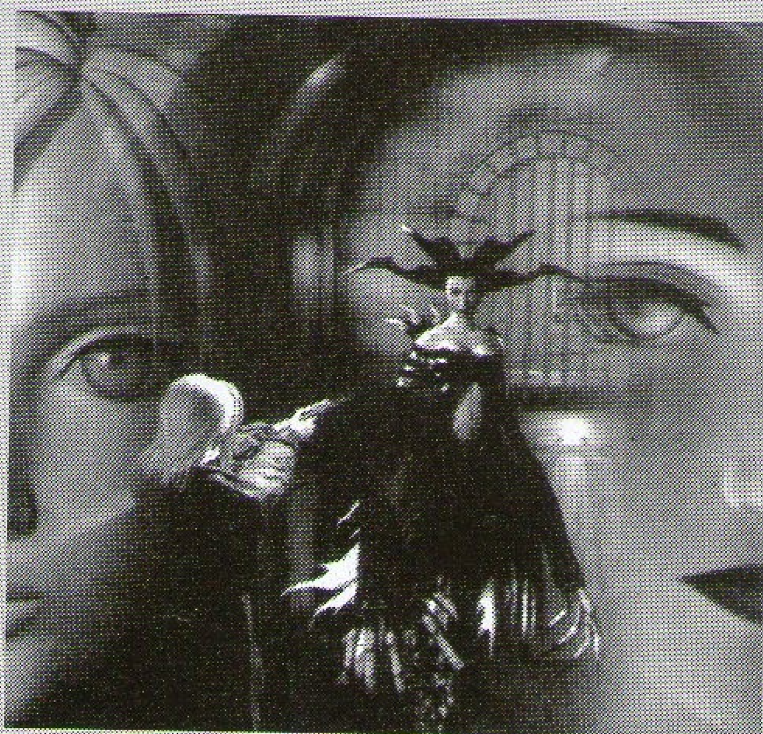
Parasite Eve es la adaptación al formato RPG de la obra de terror de un joven novelista japonés llamado Hideaki Sena, que resulto todo un best seller en Japón. La trama nos presenta una increíble teoría, la mitocondria después de milenios logra tomar el control de los seres vivientes a los que solo había utilizado como medio de transporte, para tomar su lugar como ser supremo en la evolución. Pero como siempre los seres humanos nos resistimos a toda clase de atropellos sobre nuestro privilegiado lugar de amos del mundo y en este caso estamos representados por la joven oficial de policía de New York, La Gran Manzana; Aya Brea (parece que están de moda las heroínas bellas) quien hará frente a la encarnación diabólica de la mitocondria, la cantante de opera Melissa Pearce o simplemente Eve.
La acción se desarrolla en la ciudad de New York cerca de las fiestas navideñas de 1997 brindándole a la ciudad un aspecto lúgubre comparado sólo con los escenarios de Bio Hazard, pero manteniendo el estilo CRPG *Computer Rol Playing Game*) cuando te enfrentas a tus enemigos.



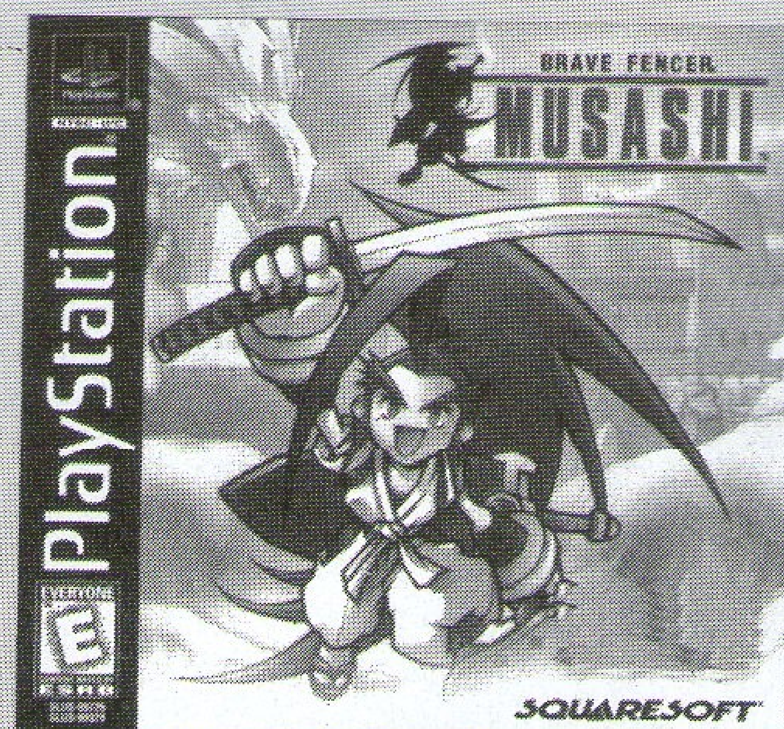
Cuando uno escucha el nombre de algún juego RPG que es producido por la compañía *Squaresoft* sabe que no se trata simplemente de un juego más y esta vez no es la excepción ya que *Parasite Eve* es una alternativa a la saga de *Final Fantasy* que nos presenta la misma compañía creativa.



Final Fantasy VIII



Parasite Eve



Brave Fender Musashiden

Para sumergirnos en la aventura, Parasite Eve posee una introducción excelente, en donde somos testigos el arribo de Aya al Carnegie Hall para presenciar una opera sin sospechar el infierno que literalmente se iba a desatar allí.
La bella Aya presenciará como al cantar la artista Melissa Pearce todos los demás actores como el público en general estalla en llamas que convierten al lugar en un macabro espectáculo de fuego y muerte. Al ser la oficial Brea la queda como única sobreviviente, es ella la que afronta el problema y persigue a la cantante quien le anuncia lo que está por acontecer y la revelación sobre un pasado común entre ambas. Vestida con un ceñido vestido de noche Aya bajará a los desagües siguiendo a Eve quien hará cambiar radicalmente a las criaturas que habitan ahí, pasados estos problemas ella se dará cuenta que es difícil patear enemigos con tacones altos y al día siguiente se presentará en la estación de policía con un *look* más casual.

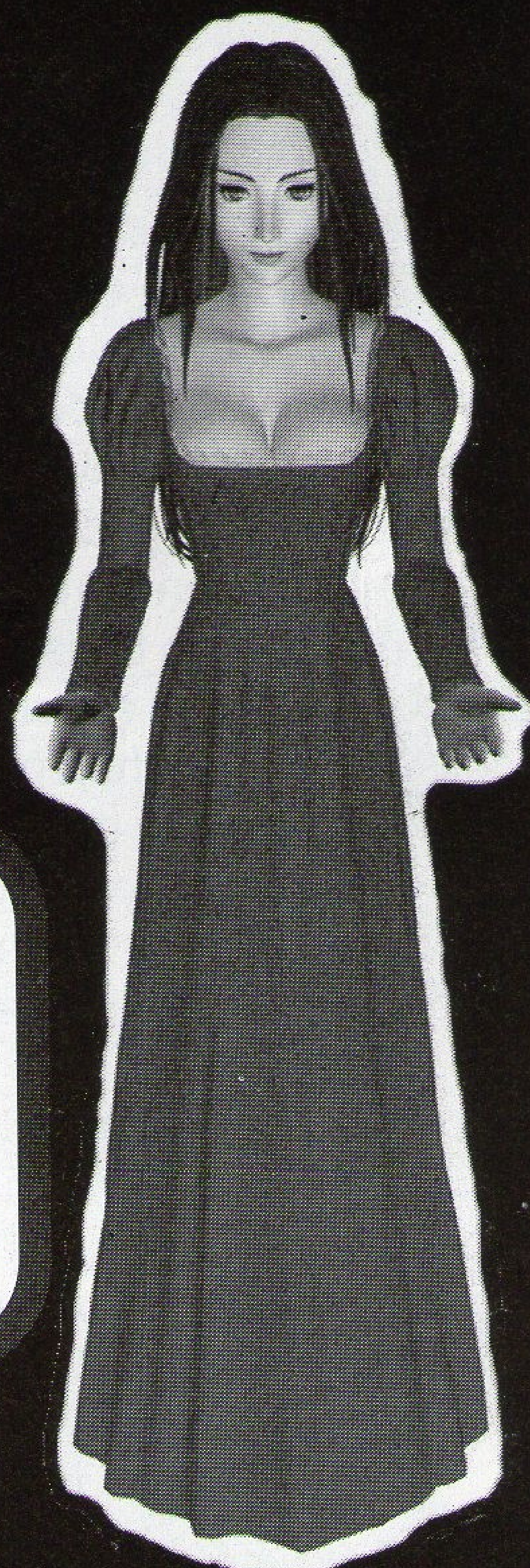


La variada ayuda con la cual cuenta Aya, para nada hace este juego algo relativamente sencillo, pues posee un gran nivel de dificultad. Para quienes piensen que al acabar Parasite Eve la misión a concluido, se equivocan pues tendrán una nueva opción llamada "Ex-Game" la cual es prácticamente lo mismo solo que con una mayor dificultad y un nuevo lugar para explorar. El lugar propiamente dicho se llama "The Chrysler Building" un edificio considerado casi un minijuego en sí, allí deberás enfrentarte y destruir a todas las criaturas que habitan los 77 pisos en este edificio. Sin ninguna opción para grabar lo avanzado en su interior, solo contarás con tu experiencia y tus reflejos para salir con vida de este lugar. En este edificio podrás encontrar nuevas y mejores armas. Al acabar nuevamente el juego incluyendo esta área, recién podrás acceder al verdadero final.









Estas son las bellas rivales que nos presenta Parasite Eve. Hacia la izquierda tenemos a Aya Brea y a la derecha esta Melissa Pearce.

Trucos:
Balas infinitas: En la estación de policía, bajas las escaleras y entra a la puerta de la izquierda, puedes encontrar balas en la caja cerca al mostrador, una vez que las cojas debes salir hasta el mapa y regresar a la estación de policía para repetir esta operación las veces que creas necesario.
Medicina infinita: Este truco es parecido al anterior, en el día 3 después de la batalla en la estación, regresa al cuarto de armas y en uno de los cofres encontrarás medicina 2 o 3, esta estará allí cada vez que decidas regresar.
Armas por basura: Si le entregas a Wayne 300 piezas de chatarra, él te construirá una súper arma, solo recuerda que debes decirle lo que quieres que haga.
Más poder parásito: Si quieres aumentar tu barra de poder parásito debes de acabar todo un día sin grabar.

TEKKEN



Lei condujo a Bruce al borde de la derrota total en el anterior torneo, pero lamentablemente pudo escapar. Después del torneo Bruce se dirigía a casa cuando de pronto su avión se estrelló, se rumoreaba que la corporación dirigida por Kazuya había hecho esto para poder silenciarlo pero Lei piensa que todo fue un truco y duda sobre la verdadera muerte de Bruce. Dieciocho años después, el oficial Wulong resolvió muchos crímenes internacionales, él es un tipo tan ágil que no aparenta sus 45 años por lo tanto le gusta que las organizaciones criminales de todo el mundo tiemblen al escuchar su nombre y ser llamado *el súper policia* (¿Jackie Chan?). La desaparición de varios artistas marciales ocurridos en su jurisdicción llamó la atención de Lei quien fue invitado a participar en el *Torneo del Puño de Hierro 3* por el propio Heihachi Mishima en persona. Aunque no pudo entender el porqué de la invitación decidió aceptarla.

Lei Wulong alias: El súper policía
País de origen: China
Estilo de lucha: Mescla de varias artes marciales con la del puño Wu Xing
Edad: 45 años
Estatura: 1 75 cms
Peso: 65 kg
Tipo de sangre. A
Ocupación: Policía
Hobby: Ver películas y tomar siestas
Le gusta: Los productos Sony (el ha aparecido en un comercial de esta compañía)



Uno de los estudiantes del maestro Baek, Hwoarang trabajó excepcionalmente duro para poder practicar taekwondo, actualmente es líder de una pandilla tramposa la que consigue su dinero gracias a las luchas callejeras. Peleando contra grupos grandes él siempre hizo de los combates un doloroso juego. Primero mostraba a sus oponentes que su grupo estaba en desventaja flagrante para luego él solo acabar con todos. Hasta ese momento él nunca había sido derrotado. Un día el ejército privado Mishima llegó a su pueblo natal pensando que ellos no debían ser tan buenos del todo, como siempre Hwoarang salió al frente y sólo uno peleó con él, un japonés llamado Jin Kazama. Al final la pelea no tuvo ninguna conclusión y así *el talón sangriento* experimentó el primer empate en su carrera de luchador. Hwoarang regresó al gimnasio y le contó a su maestro la humillación que había sufrido, Baek y él descubrieron que el estilo practicado por Jin era el estilo de *karate* Mishima. Incapaz de aceptar que no había podido vencer a Jin, Hwoarang se entrenó mucho más duro todos los días, al mismo tiempo el maestro Baek desapareció. Hwoarang decidió ir tras la pista de su maestro luego del *Torneo del Puño de Hierro 3* para demostrar que el empate era sólo un accidente.

Hwoarang alias: El talón sangriento
País de origen: Korea
Estilo de lucha: Taekwondo
Edad: 19 años
Estatura: 1 81 cms
Tipo de sangre: O
Peso: 68 kg
Ocupacón: Lider de una pandilla callejera
Hobby: Navegar
Le gusta: El rock´n roll y pelear
Le disgusta: Jin Kazama y el estilo de karate



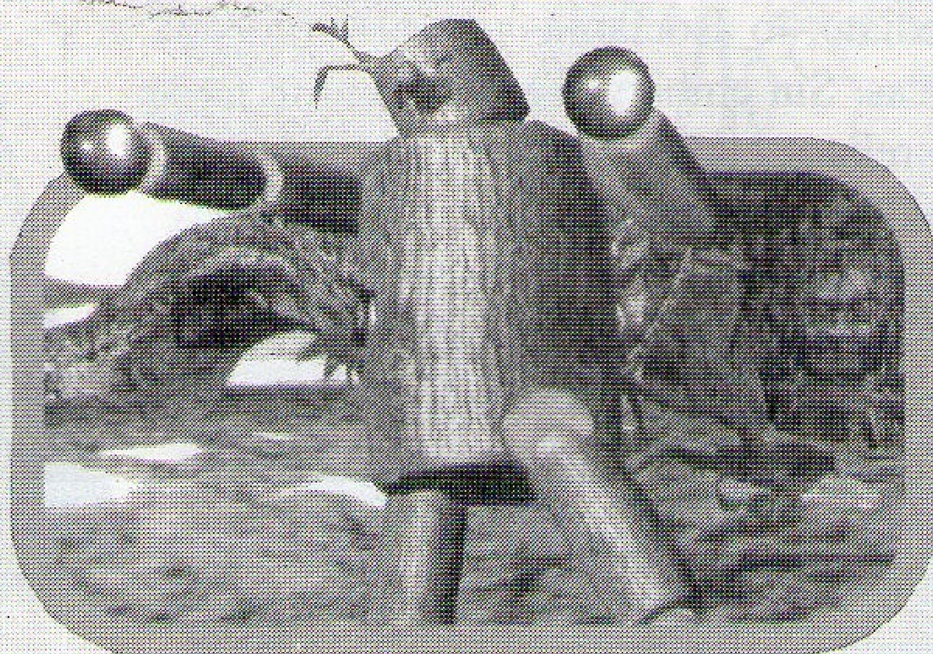
Eddy sobresalió de una familia muy adinerada en Brasil, él fue educado para poder manejar las empresas de sus padres. Fue enviado a educarse a una universidad donde resultó un excelente estudiante, su trabajo duro y su tipo de personalidad eran apreciados por todos. Un día cuando tenía 19 años y regresaba de la escuela encontró a su padre agonizando en un charco de sangre, entonces descubrió la existencia del sindicato que controlaba las drogas el cual estaba destruyendo a Brasil y hacía lo mismo con la vida de su progenitor. En sus últimos momentos Eddy recibió un consejo de su padre quien le dijo que debía recibir la culpa de su muerte para poder ocultarse en prisión.
En un instante la vida de Eddy cambió completamente, pasó de ser un brillante estudiante a un simple criminal. La prisión fue un infierno, maldijo su debilidad y odiaba cada día más a la organización que había matado a su padre. Un día durante un tumulto vio a un viejo mostrar un sorprendente poder, cuando le preguntó sobre su estilo de lucha, le dijo: *capoeira*.
Determinado a aprender este estilo comenzó a entrenar bajo la guía del viejo. Después de 8 años en prisión, Eddy se había transformado en una máquina mortal y planeaba usar su *capoeira* para ir tras el sindicato. Escuchó acerca del *Torneo del Puño de Hierro 3* y decidió participar.

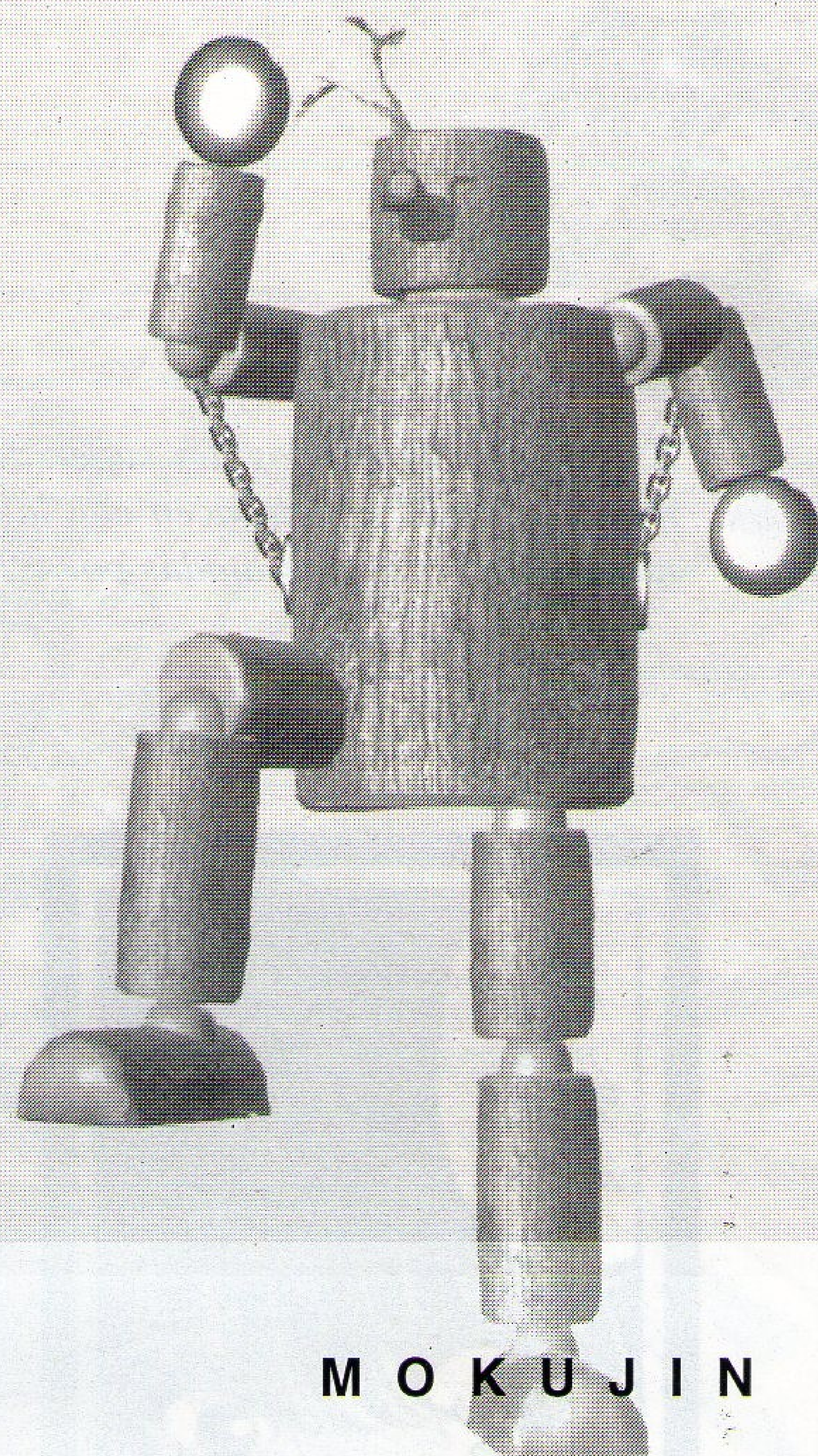
Eddy Gordo alias: El vengador
País de origen: Brasil
Estilo de lucha: Capoeira
Edad: 27 años
Estatura: 1 88 cms
Peso: 75 kg
Tipo de sangre: B
Ocupación: Desconocida
Hobby: Monarquía
Le gusta: El poder
Le disgusta: La debilidad

FILES

Mokujin alias: El hombre de madera
País de origen: Desconocido
Estilo de lucha: Estilo basado en la imitacióm
Edad: Desconocida
Estatura: 1 78 cms
Peso. 95 kg
Tipo de sangre: Savia
Ocupación: Muñeco de entrenamiento
Hobby: La imitación
Le gusta: La imitación
Le disgusta: La imitación

Es un muñeco para entrenamiento hecho basándose en la madera de un roble milenario. Mokujin estuvo en un museo por mucho tiempo, pero cuando el Dios de la lucha despertó, volvió a la vida y empezó a moverse por sí mismo. Algunas personas piensan que esto es motivado por los deseos de ayudar a los artistas marciales y solo Dios y Mokujin lo saben con seguridad.





MOKUJIN

Forest Law alias: El regreso del dragón llameante
País de origen: USA
Estilo de lucha: Artes marciales chinas
Edad: 25 años
Estatura: 1 77 cms
Peso: 66 kg
Tipo de sangre: B
Ocupación: Segundo maestro del Marshall´s dojo (quizás)
Hobby: Ir de compras
Le gusta: Las tarjetas de crédito
Le disgusta: Viajar en moto con Paul

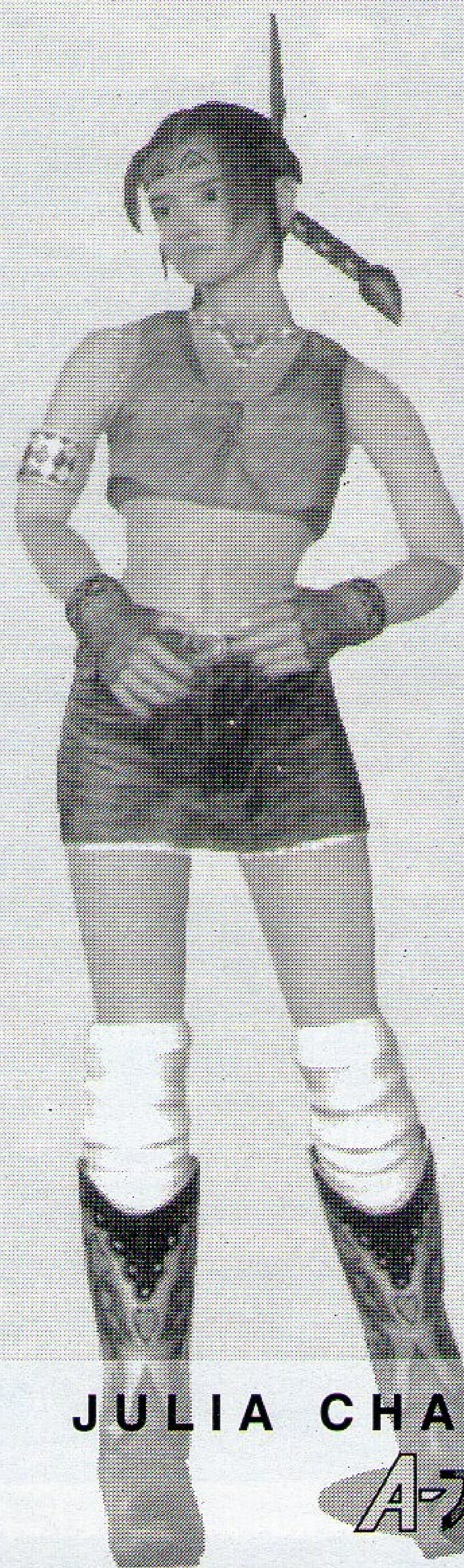
Es hijo de Marshall Law, se entrenó a sí mismo en el dojo familiar conocido como el Marshall´s dojo, pero tenía prohibido luchar fuera de este lugar por ordenes de su padre. Una vez cada tres meses Paul Phoenix los visitaba para entrenar con Marshall, un día como era usual Paul llegó para practicar con Marshall pero él estaba ausente debido a la construcción de otro dojo, así que Paul invitó a Forest a entrenar con él y pasear en su moto. Después de convencerlo Paul comentó a Forest sobre *"El Torneo del Puño de Hierro 3"* y lo animó a participar. Forest le dijo sobre la prohición de su padre pero Paul lo aduló diciéndole «Tú tienes mejor talento que tu padre». Forest quería probar sus habilidades y esta era una buena ocasión de comprobar si era lo suficientemente bueno para heredar el dojo de su padre así que decidió participar, claro Marshall estaba tan furioso que le envió un mensaje a Paul que decía: ¡Robaste a mi hijo!



FOREST LAW
蘇る炎のドラゴン

Julia Chang alias: La luchadora errante
País de origen: USA
Estilo de lucha: Kempo chino
Edad: 18 años
Estatura: 1 65 cms
Peso: 54 kg
Tipo de sangre: B
Ocupación: Estudiante de arqueología
Hobby: Cazar
Le agrada. El búfalo
Le desagrada: Mishima zaibatsu

Julia estudió arqueología en las tierras de la tribu de Michelle Chang. Cuando era un bebé Julia fue abandonada en las ruinas de un antiguo poblado indio donde fue encontrada por Michelle, ella rescató a Julia y la crió con mucho amor. Julia amó a Michelle como a una madre y esta la adoptó en la tribu, entrenándola y enseñándole amar a la madre tierra. Cuando Julia cumplió 18 años las historias de la desaparición de famosos artistas marciales llegaron hasta la tribu, ellos conocían la causa ya que se encontraba en antiguas leyendas indias que hablaban de "El Dios de la lucha". La gente de la tribu se atemorizó de que el pendiente de Michelle (que era la llave del sagrado tesoro indio) tuviera algo que ver con las desapariciones. Con la tribu presa de la preocupación, Michelle fue a Japón a preguntarle a Heihachi porqué le había pedido el pendiente en el torneo pasado, ella tenía la esperanza de aprender sobre el origen de El Dios de la lucha. Pero Michelle nunca regresó y Julia salió en busca de Heihachi para *descubrir la verdad.*

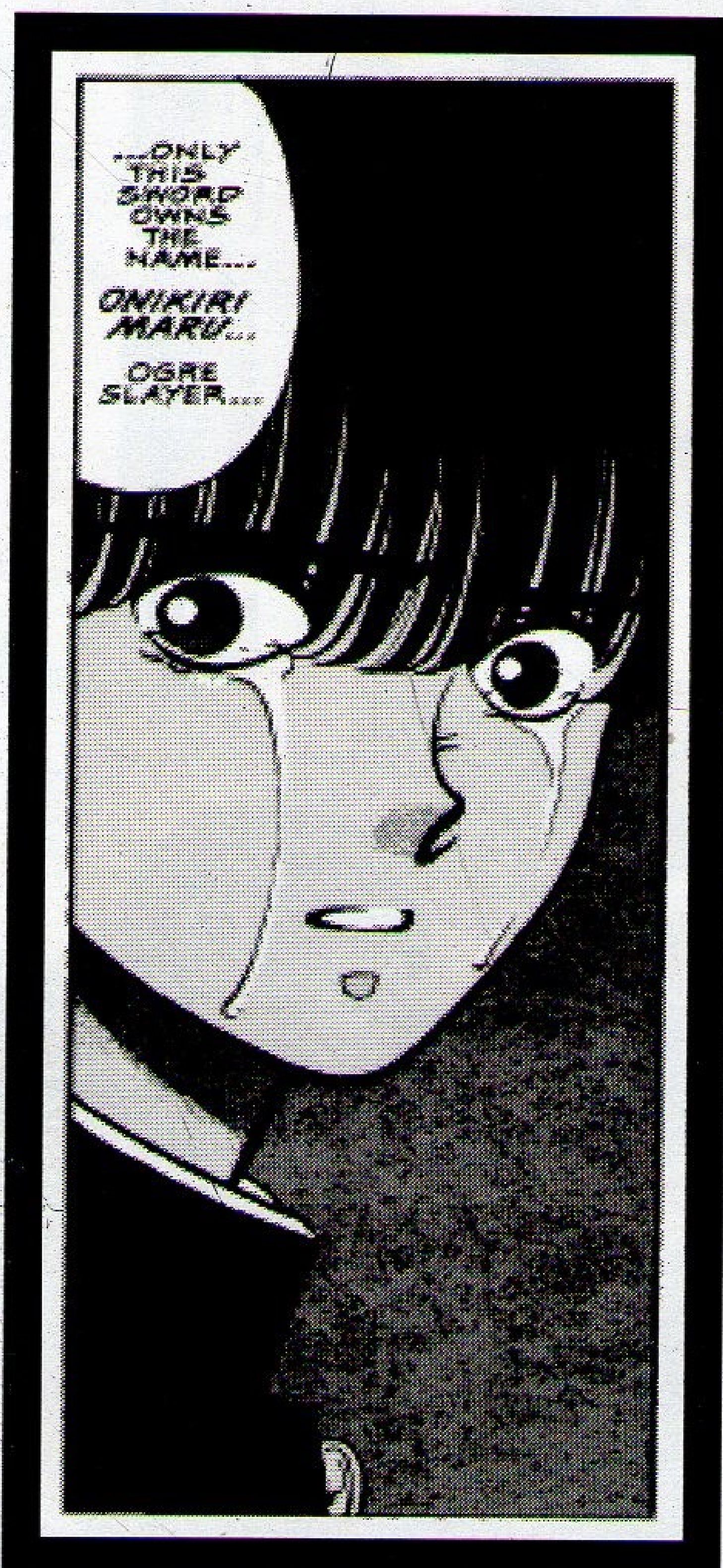


JULIA CHANG

ONIKIRIMARU

El matador

Extraída de la mitología y supersticiones japonesas sobre seres demoníacos y demás espectros gigantescos. De una dimensión llena de monstruos que se satisfacen con la carne humana, nace un enigmático y solitario personaje conocido por el nombre de su espada; las personas que han sido rescatadas por él, pueden contar su leyenda.



Cuando uno menciona el género shojo (jovencita), de inmediato, lo asociamos con historias dulces y románticas. Sin embargo, esta categoría no se limita a relatos cursis, sino también a historias de terror y suspenso (aunque sea difícil de creer). Una experta en la materia es Kei Kusunoki, autora de *Ogre Slayer* (El asesino de ogros), una historia de terror recopilada en dos volúmenes, publicada por la compañía Viz Comics**,** subsidiaria de la editorial Shogakukan en Estados Unidos.



El sueño de un asesino.

Onikirimari es un joven ogro que sueña convertirse en un ser humano aunque en apariencia lo sea y para lograr su objetivo, él debe eliminar a todos los ogros de Japón. Es por ello que recurre a la legendaria espada *onikirimaru* (mataogros) con la cual recorre el mundo en búsqueda de sus congéneres quienes prefieren como sus presas favoritas a las chicas humanas. Previamente a ser el plato principal, las jóvenes víctimas deben albergar en su interior al hijo del monstruo puesto que la anatomía femenina tiene la propiedad de engendrarlos, resultado de toda la acumulación de odio, resentimiento, temor, venganza, etc. El único que puede detener este ciclo interminable es Ogre Slayer.

No se explica cómo los ogros tienen relaciones sexuales con las humanas (la forma de concepción es un enigma, la mayoría de sus víctimas no recuerdan nada de lo sucedido) dándose inicio al drama personal de la heroína. Mientras esto ocurre, no lejos de ahí, un misterioso personaje vestido con uniforme oscuro como estudiante, llevando una katana (espada japonesa) busca el rastro del enemigo, frecuentando los alrededores de colegios e institutos. Tratando de ubicar a la víctima (las características son casi siempre las mismas: tierna, dulce, simpática sin enamorado) para impedir que los ogros ataquen y devoren a la muchacha o ésta se vuelva contra el héroe.



Una historia demasiado conocida

El argumento del manga es reiterativo en cada aventura (sólo cambia las protagonistas y los monstruos), el lector tiene mayor conocimiento acerca la heroína que del personaje principal (Ogre Slayer), éste se dedica a localizar y advertir a la joven, sobre cuál puede ser su destino final: coopera y se salva o simplemente se convierte en ogro. Aquí el caso puede terminar, pero ante la duda para actuar se alargan los incidentes porque las nenas no creen que sea posible lo que les cuenta Onikirimaru y empieza la verdadera tragedia, que afecta a todo aquél que se interponga.

Casi siempre pasa lo mismo, en el momento culminante de la historia, cuando el joven guerrero quiere asesinar al futuro engendro; aparece el ogro padre para salvar a su cría y en ese transcurso de la lucha, nace el bebé ogro, quien se incorpora al combate (aquí existe algunas variaciones de las acciones y finales). Las cosas se complican más, cuando la enloquecida adolescente se cree inmutable por tener poderes psíquicos que otorgan temporalmente los abortos de la naturaleza o también ocurre lo contrario, puede desesperarse porque no entiende cómo algo tan monstruoso que ha nacido, es su hijo.

La moral versus el deber

Pero,Ogre Slayer no es un simple cazador de ogros, sino un *deux ex machina* (que en latín significa «Dios, por medio de la máquina o invención maravillosa», es decir lo sobrenatural resolviendo un enredo)que arregla todo y pone fin a una situación. Por lo que cumple con perfección su tarea impuesta; es un buen espadachín, conoce muy bien a los de su especie especialmente, su punto débil: el cuerno, la fuente del poder (un ogro sin su cuerno no es nada) ni se hace problemas si mata a uno o varios. Lo que sí, le desagrada es asesinar humanos, pero si la situación lo exige, tendrá que hacerlo (en caso que no resulte o haga efecto dañar a los ogros y por tanto, debe destruir la fuente de vida). Raramente, afloran sus sentimientos, no se puede deducir con exactitud qué siente realmente, su severo hermetismo no le permite hacer amistad



Los ogros

Existen una infinidad de acepciones acerca del concepto ogro, de acuerdo a las costumbres y tradiciones de los pueblos.

Según la mitología de los países del norte de Europa, los ogros son gigantes que se alimentan de carne humana.

En el folklore de los pueblos europeos reciben este nombre unos animales misteriosos y de formas indefinidas, a veces humanas que construyen sus viviendas en los sitios más escondidos de los bosques o en los lugares sólo accesibles a seres extraordinarios, como las brujas, duendes o personas con gran valor.

Loeffler-Delachaux considera que el origen de los ogros se remontan al mito de Saturno, devorador de sus propios hijos.

Según Gastón Paris, el ogro es el heredero de los raskhas o raksasas (genios malignos, enemigos del hombre) de la India.



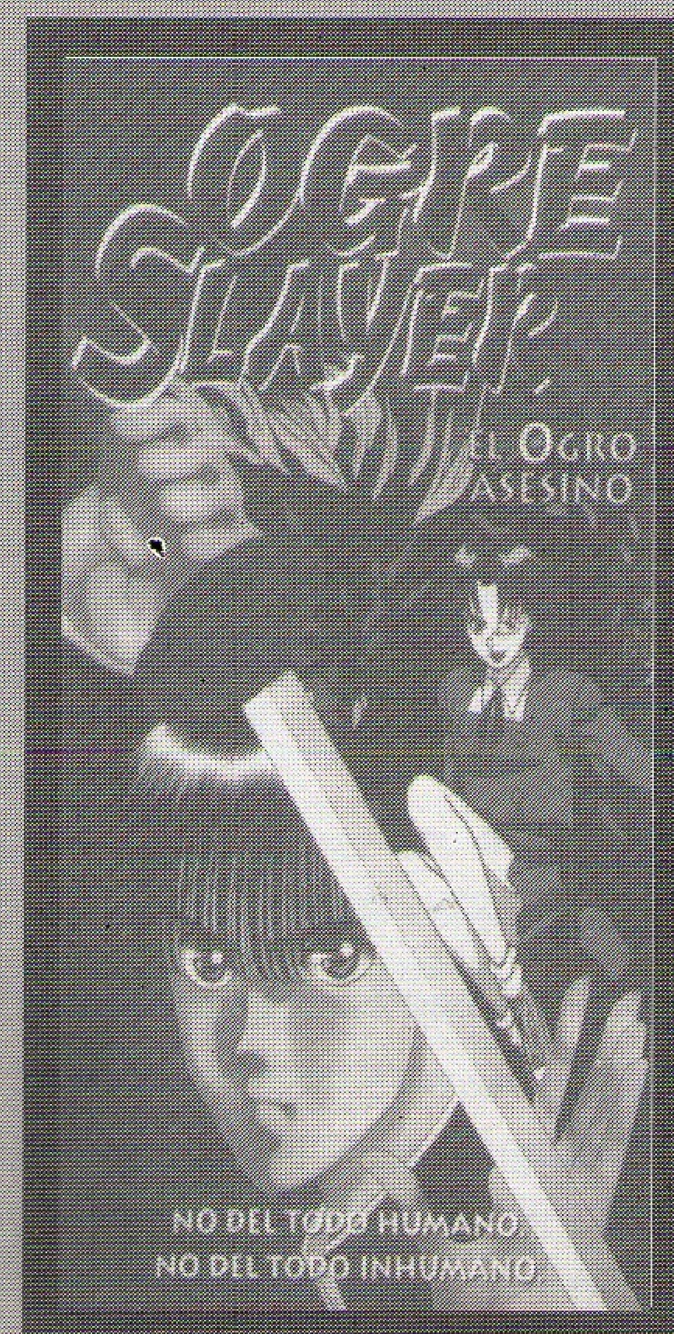
alguna («la muerte y el sacrificio lo veo todos los días, entonces no hay nada de qué llorar», según comentó en alguna oportunidad Ogre Slayer.

Como todo ogro, nuestro protagonista tiene sus debilidades (le afectan los sellos, los amuletos para repeler ogros que usan en los templos y cuando alguien quiere herir su cuerno ubicado en su espada) dificultando sus acciones de combate sin atemorizarlo.

La obra de Kusunoki

Para algunos, el manga de Ogre Slayer no sea un deleite en su argumento, pero su calidad artística es superior comparando con otros shoujos (ya muchos mangakas en este género quisieran dibujar de esa manera). Lo que destaca, en el arte de Kei Kusunoki es el diseño de los monstruos y la atmósfera tenebrosa en que se ubican los personajes dándole un matiz exótico, mitológico, místico y psicológico, lo hace interesante y atractivo, a pesar de la deficiencia mencionada. Pero Kusunoki no ha explicado claramente algunos rasgos sobre la personalidad del protagonista como: su origen (cuáles fueron esas extrañas circunstancias que permitieron a una madre ogro engendrar a Onikirimaru), el destino trazado (qué pasa si mata a todos los ogros y sigue siendo un ogro, por qué sus congéneres no hacen un plan para exterminarlo o es que hay jerarquía entre los ogros, ¿existe algún instrumento que contrarestre la espada? y ¿de qué sobrevive Ogre Slayer si no come carne humana?.

Nombre Original: Onikirimaru
Año: Vol. 1 (1994) y Vol. 2 (1995)
Trabajo original: Kei Kusunoki
Dirección: Yoshio Kato
Producción: Shogakukan, KSS, TBS
Guión: Norifumi Terada
Diseño de personajes: Masayuki Goto
Director de arte: Katsuyoshi Kanemura
Director de fotografía: Hirotaka Takashi
Fotografía: Takahashi Production
Efectos especiales: Kumiko Taniguchi
Música: KazuhikoToyama



No del todo humano, no del todo inhumano, el eslogan perfecto que define a Ogre Slayer.

Aventuras de terror, ambientadas en nuestra época (a excepción de la última historia) donde encontramos heroínas con gran personalidad y un objetivo diferente en la vida como Moeko, una adolescente impulsiva con deseos de venganza contra aquellos que la lastiman; Sue, la reportera que busca la explicación sobre la enfermedad de su amiga, por lo cual investigará la relación existente entre la leyenda de Otakemaru y el templo de la diosa Kannon; Setsuko, una madre desesperada por salvar a su hija de cinco años y Ryoko, una joven sirvienta maltratada por sus abusivos patrones.

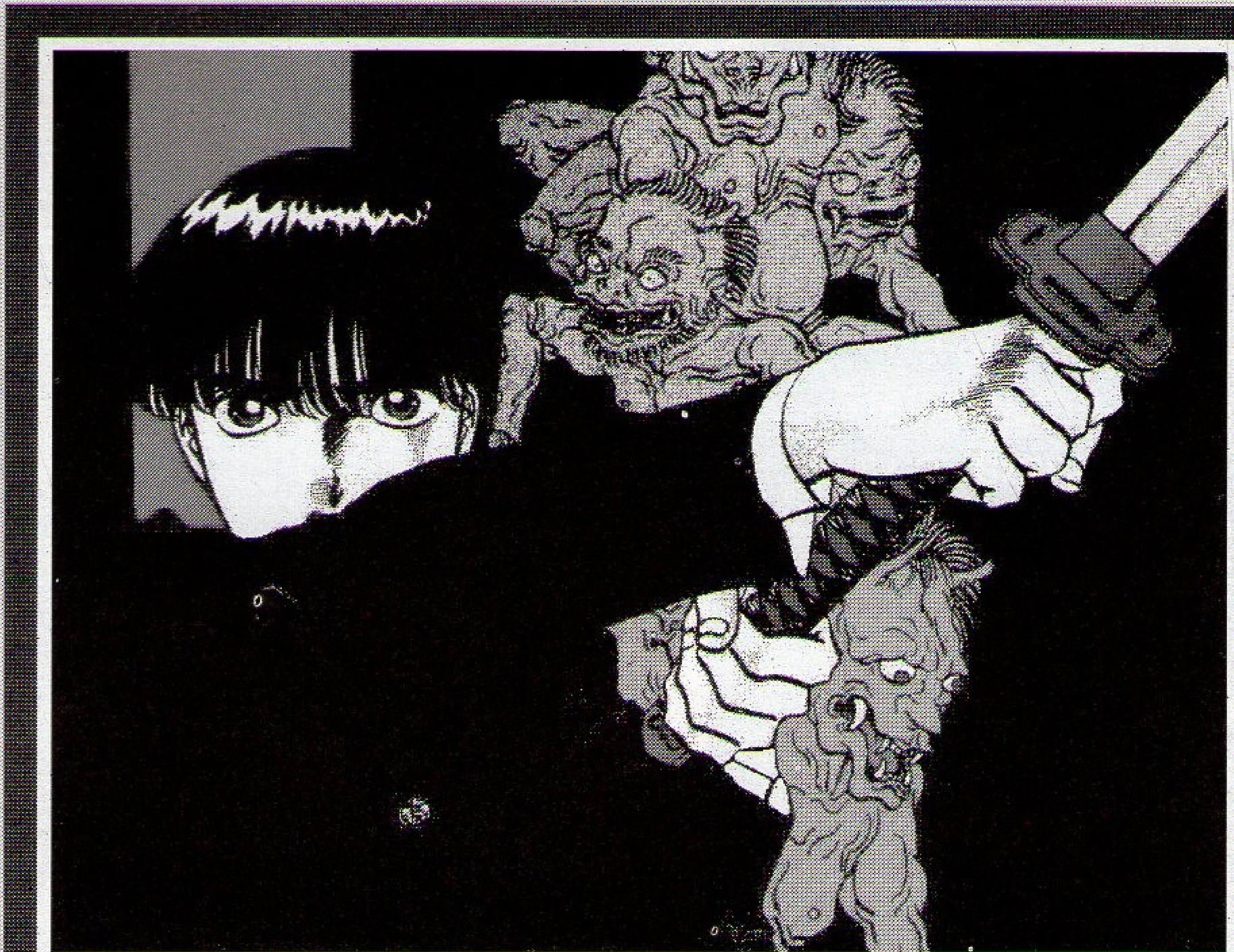
Ante un argumento sencillo, cada historia tiene su encanto especial (por la identificación de los personajes), esto incluye las escenas violentas en los enfrentamientos entre Onikirimaru y los ogros sin importar el escenario (colegio, templo, bosque, palacio, etc.), matizados con los efectos especiales y la música.

Las dos primeras aventuras (*El pequeño cuerno* y *La historia de Otakemaru*) tienen excelentes luchas, destacando la segunda, cuando el héroe encontrándose a puntode morir, combate sin rendirse. En *La bruja ogro*, quien se lleva el crédito es Setsuko matando despiadadamente a dos ogros. En cambio, en *El lamento del ogro* predomina el matiz dramático por los diálogos y la dulzura de la víctima escogida, (fuera del concepto establecido para la selección de las jóvenes madres) . En las dos últimas historias nos muestran el pasado doloroso de dos ogros (ex-humanos) que buscan nuevas víctimas para repetir el ciclo de vivir y morir como ogro.

La excelente escenificación del pasado, en un Japón turbulento por la lucha para restaurar el gobierno con sistema teocrático (comienzos de la era Meiji), donde se muestran los ataques a los templos budistas para después trasladar la aventura a principios del siglo XX. El diseño de personajes es adecuado sobre todo en el último episodio, donde Onikirimaru se desempeña de acuerdo al tiempo y espacio, cuando se viste de samurai (similar a un rurouni muy conocido) y demostrando sus sentimientos guardados (amabilidad, tristeza, nostalgia, etc.) al encontrar una persona que se asemeja mucho a él. En cuanto al doblaje, la versión en inglés es superior a la española por su calidad de sonido e interpretación. Definir cuál es la mejor de todas las aventuras es una elección muy difícil, porque cada historia es más espeluznante que la otra.

Ogre Slayer en anime

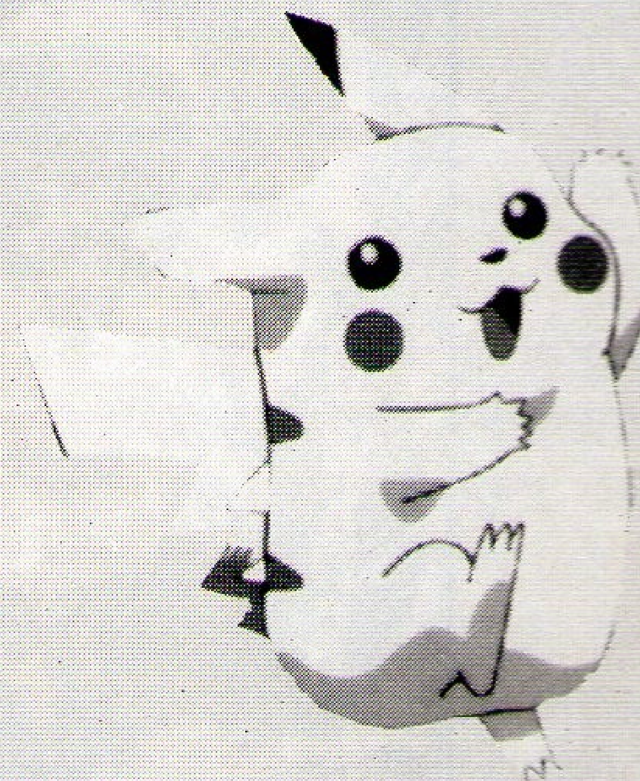
La adaptación en anime de esta espeluznante historieta en el formato de OVAs permita apreciar mejor el contenido de la obra original. Son cuatro breves historias presentando al inicio de cada una, el origen de Onikirimaru para entenderlo mejor y sumergirse en la profundidad del relato sobre las víctimas elegidas, las cuales tienen finales distintos.



El televidente puede observar el salvajismo de las acciones: venganza, intento de violación, lo sobrenatural del misticismo religioso, el compromiso de entregar una hija para ser alimento de un ogro, el desprecio y rechazo de la gente hacia el débil. Todas estas aventuras son parte del ambiente contemporáneo y realista que se vive. Esta interminable lucha de las fuerzas continuará , nunca sabremos que esconde una persona (si bondad o maldad). Sólo, Ogre Slayer lo averiguará...

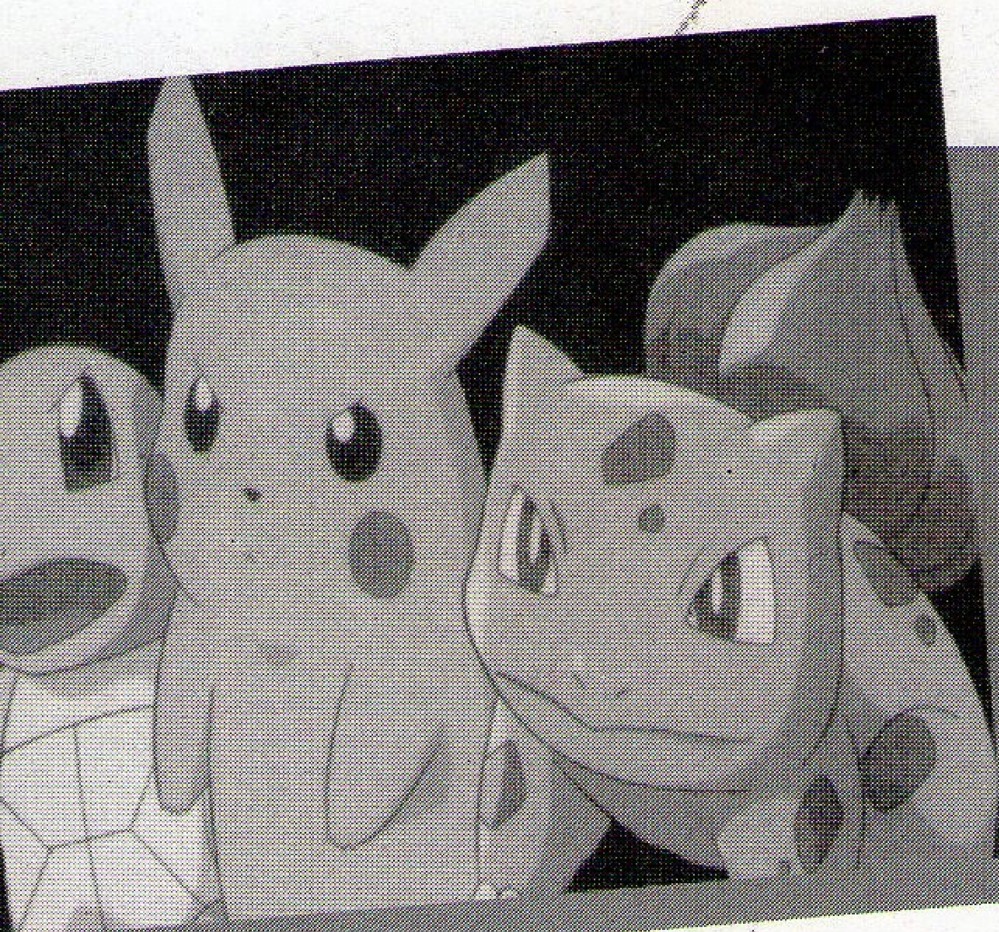
PIKACHU

Una luz demasiado brillante para las tinieblas que revisten el anime



Rebusca todo dentro de tu cuarto. Muévete con sumo cuidado, debajo de la cama, acércate... ¡Ahí! Ve esa esfera rodante que podría ser la de *Dragon Ball*, mira a su lado: un pequeño detalle menudo y amarillo, de cola electrizada, ate morizado y con los pelos de punta porque no te conoce. Pero tu sí, y sé que muy bien. Eso sí, recuerda : que él jamás querrá hacerte daño. Ni lo creas por un segundo.

Pikachu es un apachurrable y portátil monstruo de 3 centímetros televisivos (una pulgada de tu televisor) es uno de los poderosos y diminutos integrantes de la serie de anime *Pocket Monster* (Monstruos de bolsillo) o *Pockemon*, que era transmitido por *Tv Tokyo* en horario infantil. Junto a Satoshi, su humano amigo, recorre tadas las calles, habitaciones o ambientes propicios en donde Pikachu tenga que enfrentarse empleando sus descargas eléctricas. ¡Advertencia! Por más hermoso que te parezca, jamás debes apachurrarlo con las manos mojadas.

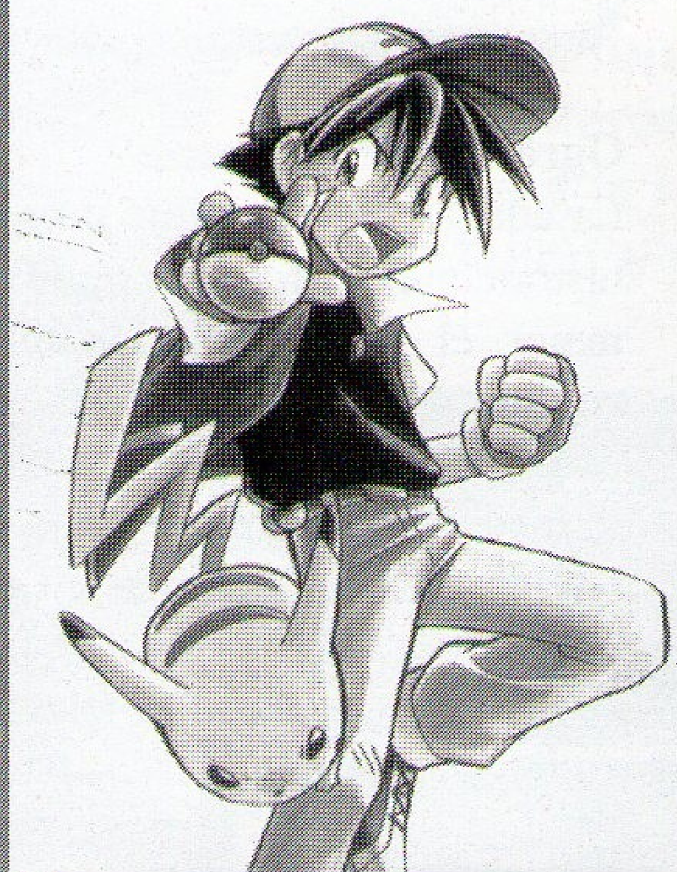


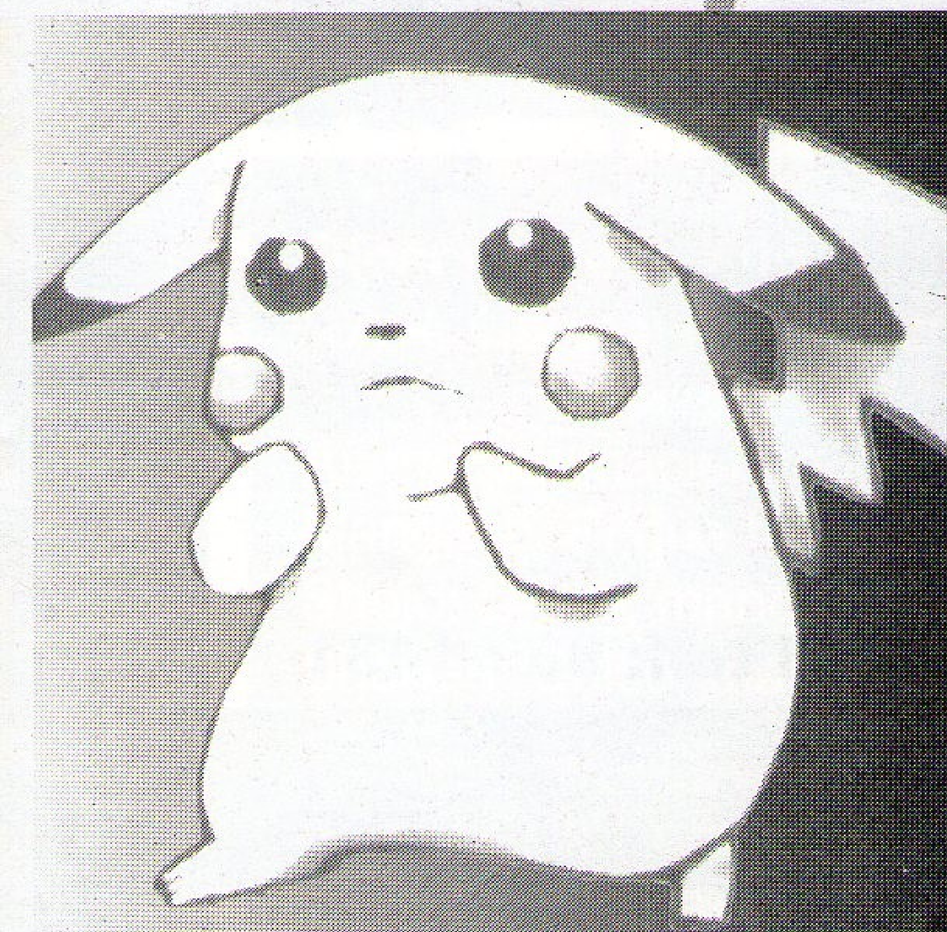
Suceso

Pikachu podrá haberse liberado de su esfera pero no del encanto desatado en los niños y en los capos del marketing. Como Satoshi, Kasumi y Takeshi, tu puedes tener tu propio pokemon en un juego de cartas, tatoos, stickers, polos, útiles, afiches y en un CD con el que puedes incluso cantar con los monstritos (incluídos las voces de los mostritos y los pánfilos efectos sonoros). Multiplicación que se agravó incluso después de ocurrido el incidente.

Y se vienen con jueguitos

Pickachu y sus amigos fueron creados por Nintendo Entertaiment para su juego en Gameboy. Su candor y apariencia inofensiva (paradójico, son monstruos de combate) hacen de estos personajes un suceso. Éxito jamás desperdiciado por la industria japonesa que compró los derechos y creó la serie animada,además de existir un manga, Ovas, una posible serie en versión *sentai* (tipo Power Rangers) y ¡...Hasta los puedes llevar contigo!. Esta nueva creatura son los Tamagochis, esos llaveros electrónicos que fueron un suceso hace poco tiempo. Hoy te espera en su rincón, algo atemorizado y sin pilas.





¿Ya fue?

Ojos candorosos, rayos y combates todo en miniatura; como para su público, Otakus tiernos y menudos. Pikachu ha de aguardar en su esfera esperando a un adulto con poderes ultraempresariales que pueda devol vernos la felicidad a Satoshi , sus amigos y a nosotros que se quedaron sin monstrito portátil. O puede ser que esté ahí, en tu cuarto, bajo tu cama; atemorizado y mirándote con las orejitas caidas y los ojos brillosos, sin que hayan podido meterlo en su esfera definitivamente.

Un hecho desagradable

La suma inicial de candor, enfrentamientos y travesuras infatiles se transformó cuando un enemigo más poderoso e inconsecuente que su rutinario rival Rocket Gundan (el típico obeso, terco, mafioso, y supermaloso) pudo cortarle la corriente a sus descargas y sacarlo del aire. Los *Rocket Gundan* del Gabinete Ministerial Japonés de Radiodifusión como los competidores presionaron en contra de Tv Tokyo para que decreten su salida del aire previo apretujón de botón y conferencia de prensa. El motivo, un electrizante saludo de Pikachu a la pantalla el fatídico 16 de diciembre de 1997. La combinación de luces azules y rojas superpuestas sobre los dibujos (tradicional técnica llamada **Pakapaka**) combinada con la emisión de un haz de luz por cinco segundos (técnica del **Flash**) ocasionó la activación de convulsiones epilépticas en niños que padecían la enfermedad de manera no activa, como también a niños con una visión sensible a la luz. Su *papá*, el *monstruo* (no de bosillo sino de la televisón) Takemoto Mori, productor de la serie por la *Shogakukan Production*, nada pudo hacer por su criatura.

¡NOS VEMOS EN EL NÚMERO OCHO!

(si no nos cae el indecopy)

13/03/98, 03:26 p.m.